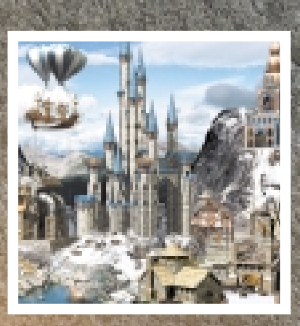
www.game-exe.ru

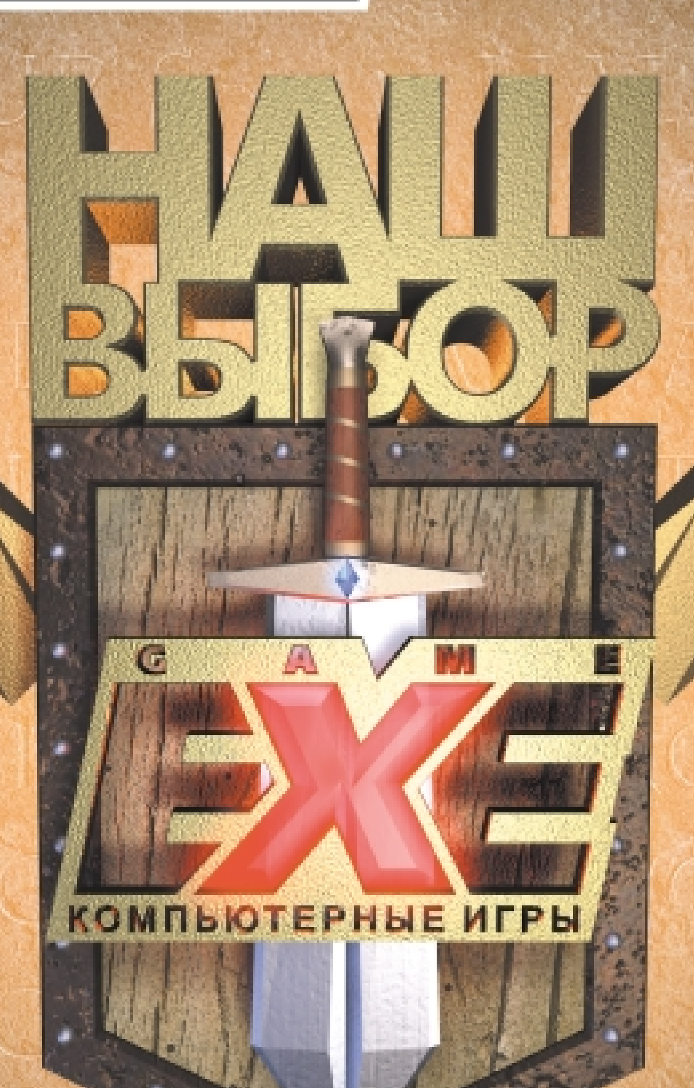
GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

#3(44)'99

"Герои" остаются героями, мы остаемся людьми и не в силах сопротивляться. Стр.77





СТР.36-54

ДВА ПАЛЬЦА ВВЕРХ

GAME.EXE НАЗЫВАЕТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ-98

Неулыбчивый Smile

Уважаемые Игорь и Николай.
Наша компания MAS Elektronikhandels принимала участие в тестировании мониторов в качестве представителя такого производителя, как Smile. Прочитав обзор-"тестирование" мониторов, опубликованный в номере 12 (1998 г.), мы пришли, мягко говоря, в некоторое недоумение. Впрервые, пожалуй, мы прочли настолько увлекательное художественное произведение, именуемое почему-то тестированием, где трубки одного производителя и даже мониторы, собранные на одних заводах, в тестах показывали совершенно различные результаты. Хотим отметить несколько грубых ошибок и необоснованных необъективных высказываний в адрес продукции компании Smile, эксклюзивным дистрибьютором которой на российском рынке является MAS Elektronikhandels.

Во-первых, негативное предвзятое отношение авторов к линейке мониторов Smile вообще. В упрек этим мониторам ставился даже факт поставки в комплекте дорогого BNC-кабеля и возможность подключения к Macintosh, не говоря уж о субъективной оценке дизайна. Во-вторых, следует отметить также и техническую неграмотность данного обзора в целом. В частности, про модель ADI MicroScan было написано, что она обладает плохим сведением, но хорошей четкостью и равномерностью белого цвета, что само по себе не совместимо. Нововведенный термин "взаимопроникновение цветов", обычно именующийся цветопередачей, качество которого в обзоре почему-то никак не соотносится со сведением, мы вообще оставим на совести авторов, видимо, не подозревающих, что искажения в качество передачи цвета в Windows 95 вносит еще и драйвер видеокарты. (Опускаю тот факт, что авторы вообще забыли написать, под какой операционной системой они производили тестирование.) В тестировании, несмотря на солидный перечень используемого оборудования, не приводится ни одной конкретной цифры, что позволяет усомниться, производились ли измерения вообще? В частности, было заявлено, что все представленные модели Smile отличаются плохим сведением. В меню всех представленных мониторов компании Smile (которое, кстати, привело авторов "в недоумение", и, может, поэтому они не удосужились его изучить), есть возможности регулировки сведения, о чем не было упомянуто (авторы, похоже, вообще не использовали эту настройку). То же относится и к бочкообразным искажениям и муару, которые тоже элементарно устраняются регулировками монитора. Далее авторы делают совершенно необоснованные выводы о некачественности всей серии мониторов Smile, хотим заметить, что по отношению, например, к мониторам Hitachi, которые тоже упрекнули в отсутствии качества, было высказано значительно более лояльное мнение, "возможно попались просто некачественные модели", по отношению к Smile однозначно заявлялось о некачественности всей линейки.

В целом данный обзор отличается необоснованным предвзятым негативным отношением авторов к мониторам Smile. Понять, чем же оно вызвано, мы так и не смогли, просьба о предоставлении оборудования исходила от сотрудников "Компьютерры", ни один из сотрудников вашего издания за все время проведения испытаний и написания материала с нами не связывался, что весьма странно, марка-то для российского рынка новая, хотя в Европе и хорошо известная. Может, мы смогли бы чем помочь.

Искренне жаль, что наш первый опыт общения оказался столь неудачным.

Директор по маркетингу и рекламе MAS Elektronikhandels
Юлия Воробьева.

Николай Радовский (nradov@game-exe.ru):
Уважаемая Юлия.
Даже и не буду пытаться доказать свое непредвзятое отношение к какому бы то ни было протестированному нами оборудованию (в том числе к мониторам Smile) – просто потому, что это никого никогда ни чем не убеждало. Постараюсь лишь ответить на фактические обвинения, прозвучавшие в вашем письме.

Мы не ставили в упрек Smile наличие BNC-кабеля, а лишь выразили удивление по этому поводу. Кстати, нигде в отчете о тестировании не было сказано, что поставляемый в комплекте кабель является дорогим...

Оценка любого дизайна субъективна по определению. Могу лишь сказать, что все наши тестеры, как, впрочем, и подавляющее большинство сотрудников ИД "Компьютерра", видевших мониторы Smile, оценили их дизайн весьма негативно.

Приведу несколько цитат из отчета о тестировании монитора ADI MicroScan 6P. "Сведение монитора оставляло желать лучшего. Зато мы отметили хорошую равномерность белого цвета и незначительность отклонений его температуры от нормы". "Четкость изображения была неплохой". Четкость – оценка, отражающая резкость и читаемость текста, но не учитывающая сведение (так как этот параметр мы измеряли отдельно). Мы намеренно не использовали термин "фокусировка", так как нечеткое изображение может являться результатом не только плохой фокусировки кинескопа, но и проблем с электроникой монитора (например недостаточной пропускной способности видеоусилителя). Так что плохое сведение монитора вовсе необязательно приводит к провальной оценке четкости.

Равномерность температуры белого цвета, уважаемая Юлия, также не зависит от сведения, ибо измеряется на экране, полностью закрашенном белым цветом.

Теперь подробнее о сведении. Как вам, должно быть, известно, сведение мониторов неравномерно по всей площади экрана. Монитор может быть сведен в центре, но иметь существенное несведение в одном из углов. В подавляющем большинстве случаев регулировками можно исправить несведение лишь в одной точке экрана, но вовсе не на всей его плоскости. Мониторы Smile отличались именно неравномерностью сведения. Регулировки в таких случаях бессильны.

В заключение точно опишу нашу методику оценки сведения мониторов.

Перед тестированием каждого имевшего регулировки сведения монитора (Smile не исключение) мы практически идеально (с точностью более 0,1 мм) сводили его в центре экрана с помощью KLEIN CM 7AG. Далее с помощью этого же прибора измеряли наибольшее отклонение красной и синей составляющих белого цвета от зеленой составляющей. Измерения проводились на сетке из горизонтальных и вертикальных белых линий по всем четырем углам экрана на расстоянии не менее 5 см от края экрана. Надеюсь, я достаточно ясно описал методику измерений. Мы можем предоставить вам результаты тестов мониторов Smile (как и всех остальных дисплеев). Хотя, боюсь, убедить вас в том, что измерения действительно производились, попросту невозможно.

До сих пор мне не встречалось ни одного монитора с регулировкой вертикальных (не горизонтальных) бочкообразных искажений. Smile здесь не исключение.

Теперь о муаре. Увы, регулировки далеко не всегда способны вылечить этот недуг. Естественно, прежде чем отметить муар, мы пытались вывести его с помощью предоставляемых экранным меню настроек. Замечу, что мы оценивали муар не на примитивных тестовых картинках Nokia Monitor Test, а на суровых паттернах утилиты Displaymate. Кстати, лишь два монитора изо всех протестированных действительно позволяли убрать муар при помощи такой настройки. Smile в их число, естественно, не вошел.

Несколько слов об эргономике Smile. Лично мне еще не приходилось встречать мониторы со столь безобразно разработанным экранным меню. Не буду упоминать о "мелочах" вроде перепутанных местами настроек размера и центровки. Я не понимаю, как можно настраивать монитор, не видя текущего значения регулируемого параметра. Допускаю, что это know-how компании Smile, но такие тонкости просто непостижимы моим ограниченным сознанием.

Далее, я вообще не понимаю, на какие отзывы рассчитывала ваша компания, предоставив нам на тестирование 21-дюймовый Smile CA-2111. Я не буду доказывать отсутствие у этого монитора минимальных претензий на качество изображения. Это очевидно. Взгляните на частотные характеристики этого монитора. Он не обеспечивает кадровой частоты 85 Гц (принятой сейчас для нормальной работы) в разрешении 1280x1024 (нормальном разрешении для 21"-дисплеев). К сожалению, это характеристики монитора минимум пятилетней давности.

Мне также искренне жаль, что наш первый опыт общения с мониторами Smile оказался столь неудачным. Надеюсь, новые модели дисплеев этой компании не разочаруют нас.

С уважением, редактор железного отдела Game.EXE
Николай Радовский.

К вопросу о "копилефте"

Привет!
Около двух с половиной лет назад мой приятель, промышлявший тогда в отделе верстки ИД "Компьютерра", приволок мне экземпляр "Магазина игрушек". С тех пор я читаю ваш журнал. Мысль написать вызревала давно, и вот, наконец, вызрела. И вызрела она, к моему сожалению, по поводу не слишком приятному. Дело вот в чем:

Дней пять назад меня обрадовали – вышел в свет и уже успел появиться у московских копилефтеров интеллектуальной собственности релиз одной из любимейших моих игр (и не только моих, хочу заметить, отнюдь не только) Heroes of Might and Magic III. "Надо же, – подумал я, – в последнем номере .EXE об этом молчок. Видимо, в #2'99 обзор будет обязательно". Номер 2 я приобрел. Отсутствие рецензии меня расстроило. Ну да, я понимаю, верстка, пленки, типография – отставание неизбежно. Но все равно, както... Ну, ничего, в конце концов все бывает.

С такими примерно мыслями я принялся за чтение журнала. И в разделе "Стратегии/новости/ожидаемые релизы" с удивлением обнаружил: Heroes of Might and Magic III – март – свежо придание, да верится с трудом. "Ни фига себе", – подумал я и на всякий случай сбегал потрогать диск с релизом. На ощупь диск претендовал на полную реальность. Насколько это возможно по господину Пелевину. И вот тут я расстроился совсем. Потому как к исправлениям, насколько я знаю, номер доступен за неделю до появления в продаже. Номер появился в пятницу. Диск в Москве появился то ли в среду, то ли в четверг. На то, чтобы спионерить, взломать, растиражировать и пустить в продажу, копилефтерам требуется, я так полагаю,

примерно та же неделя. Может, я где-то просчитался.

В общем, удивили вы меня. Раньше подобного я не замечал. А в остальном, хороший у вас журнал, хотя и малообъективный, претенциозный. Но это и к лучшему – веселей, а читать безучастные обзоры разнообразного отстоя – утомительно.

Такие вот дела.

Gunt (evgeniy@genius.ru)

Игорь Исупов (garry1@online.ru):

Русское ворье, дорогой Gunt, на ходу подметки рвет – всем давно известно, а вы лишний раз это подтвердили, правда, как мне кажется, не до конца отдавая себе отчет в том, ЧТО именно произошло (происходит).

Мы еще даже подумать не успели, а вот хорошо бы позвонить в New World Computing/3DO или Ubi Soft (они представляют интересы NWC в Европе), да напомнить, что мы традиционно ждем reviewable-версию игры – дабы встретить релиз во всеоружии и порадовать читателей своевременным и качественным материалом, а они, мазурики, или, как вы их нежно называете "копилефтеры", уже "спионерили" бог весть что и выпустить успели – нате, кто не брезгует, ешьте, хоть и грязненькое (в смысле совести и закона) и зачастую паршивое (в смысле качества, ибо в силу издержек "профессии" воруют и тиражируют не только релизные материалы, но и самые что ни на есть "пре-пре-альфы"), зато грошовое. Русский морально и материально неприхотливый юзер схавает, как миленький. Да еще в ножки от счастья бухнется. Да еще письмо благодарственное на родину благодетелей, мать их, напишет... Вы, верно, человек с Интернетом, так загляните на любой околоигровой рунетовский сайт, к примеру, на "довольствующийся малым" (в смысле не гнушающийся любить и жаловать ворованное) www.quake.spb.ru, где местный геймостар Гоблин буквально кипятком фонтанирует, расписывая прелести только что украденной неиграбельной версии Quake 3. Кажется, прежде товарищ служил в милиции. (Это я к вопросу о пресловутом правовом сознании, а не о том, что вы, возможно, подумали. Бывший законник, а... как бы это помягче... а не "западло". Печально.)

Так что зря вы нас поругиваете, ибо нам за НИМИ (и софтовым жульем, и рунетовской околоворовской стенной печатью) не угнаться, их скорость быстрее нашей вялотекущей журналисткой мысли вкупе с неторопливыми планами издателя-буржуя (просвещу вас: игра была выпущена лишь в начале марта, кажется, 3-го числа) дней этак на 30. Как минимум. Да простится мне сия полуземлекопная "прикладная арифметика".

Если же совсем серьезно, то уважаемый "удивленный" Gunt, сами того не ведая, вы своим письмом наступили на больную мозоль. Не только мою персональную, но и всей нашей черноземной игровой отрасли, ситуация в которой нынче совсем никудышная. Я не об общеизвестном – не о том, что после 17 августа замерли практически все девелоперские проекты (бездарных не жалко, туда им и дорога, обидно за хороших ребят. Лично мне особенно грустно слышать о судьбе "Бестиария", который, по данным на февраль, был мертвее вечноживого мавзолейного Лукича. Дай бог, если ребятам удастся найти издателя!). А о том, что остатки нашей отрасли весьма активно, простите за неигровой термин, криминализируются. И делают это не без видимого удовольствия и уж точно без угрызений совести. Вот один из ярчайших примеров.

Наш нынешний двукратный именинник, издатель блестящей игры "Вангеры", известная компания "Бука" не погнушалась отдать свою игру "Петька и Василий Иванович..." на распространение в видную ВОРОВСКУЮ компанию "Фаргус" (если не слышали, то я вам подскажу: она специализируется на издании ворованного игрового софта. Благородно прикручивает свои переводы – и вперед.). На последней клейма ставить негде, а приличная "Бука" ей своего "Петьку". Легального. Вероятно, в плане приобщения жуликов к "цивилизованному рынку", не иначе. В надежде наставить на путь истинный.

Интересно, успел ли "Фаргус" уже отпиратить всеобщего любимца HoMM3 и не собирается ли "Бука", выступающая нынче локализатором этой игры, распространять свою, несомненно, легальную версию "Героев" (я даже верю, что буковский перевод будет лучше фаргусовских!) по тем же – воровским фаргусовским – каналам? Очень интересно. А еще меня занимает вопрос, знает ли уважаемый New World Computing о подобных – как бы "несколько двусмысленных" – контактах своего российского локализатора? А вот еще вопросец: моют ли руки сотрудники "Буки" после общения с "функционерами" "Фаргуса"? Наконец: как вы считаете, будут ли обижаться сотрудники "Буки" на наш, в смысле нашей редакции, неприличный гомерический хохот в лицо, буде им, сотрудникам, вдруг захочется порассуждать о засилье в России пиратства?

И ладно бы одна "Бука" (хотя здесь, конечно, случай безобразный – от издателей "Вангеров" такого, вероятно, не ожидал никто, никто в мире)... Один приметный московский же "владелец-заводов-газет-пароходов", а попутно член антипиратской ассоциации, имеющий неосторожность выпускать некое игровое издание (можно я без имен – во избежание бесплатной рекламы?), с недавних пор позволяет подведомственной себе как-бы-прессе публиковать обзоры воровского игрового софта. Конкретно речь идет о "слегка преждевременном" ревью на "цельностянутую" (примерно в середине февраля) и, разумеется, шустро изданную в России бета-версию игры Fighter Squadron (Activision). Отчего я так уверен, что "обзиралась" ворованная игра? Очень просто: на тот момент компания Activision НЕ РАССЫЛАЛА Fighter Squadron НИ ПРЕССЕ, НИ ДИСТРИБЬЮТОРАМ по причине того, что игра была еще далеко не готова. Стало быть?.. Верно, и я о том же.

И так далее и тому подобное. Особенно в Интернете. Где как бы "можно все". Любопытно, с чего бы это вдруг видные пиратские сайты стали заниматься рекламой, скажем, "Гарри в отпуске" от довольно известного московского мультимедиа-издательства "Новый диск"? Неужели?.. Тот же quake.spb.ru теперь цинично предлагает почитать себя по-английски. Чтобы Кармак насладился опусами Гоблина?..

А вот и печальный итог этого воровского наката: прекрасно осведомленные о подобных российских реалиях компании Electronic Arts и Activision (для новичков: их статус в игровой индустрии примерно равен статусу "киношного" Голливуда) практически уже приняли решение прекратить все контакты с местной игровой прессой (нам это особенно обидно, потому что во многом прорыв в общении с Западом именно на этом участке был подготовлен нами, Game.EXE). Стоит ли объяснять, что это значит? Журнал не будет получать игры и их демо-версии для рецензирования, нам больше не будут присылать новостные пресс-материалы, нас не будут ждать на игровых выставках, разработчики теперь тысячу раз подумают, прежде чем согласиться на общение с журналистом из России...

Обидно – это не то слово. Мы снова в 1993-м. Воруй, Россия.

Такие вот дела, Gunt.

А вообще, спасибо вам, за доброе отношение к журналу. Хоть и "удивили вы меня".

Обращение к подписчикам

Финансово-экономический кризис в России нанес тяжелый удар по издателям средств массовой информации и поставил под угрозу существование института подписки. Формирование и печатание каталогов, на основе которых проводилась подписка на 1999 год, проходило в мае 1998 года. Установленные в это время издателями средств массовой информации подписные цены не предполагали резкого увеличения себестоимости выпуска и распространения изданий. Между тем, начиная с августа 1998 года, произошел рост стоимости бумаги, типографских услуг, услуг по распространению изданий.

В этих условиях ряд издателей оказались не в состоянии выполнить полностью свои обязательства перед подписчиками. В результате институт подписки оказался под угрозой разрушения, от которого пострадают все: издатели не смогут выпускать заведомо убыточную продукцию, а читатели и подписчики лишатся возможности получать интересующую их информацию. Стремясь минимизировать возможный ущерб, Конфедерация обществ потребителей (КонфОП), Национальная Ассоциация издателей (НАИ), Ассоциация распространителей печатной продукции (АРПП), агентство «Роспечать», Союз распространителей печатной продукции (СРПП), агентство «Книга-Сервис», ряд издателей и распространителей провели консультации с Министерством антимонопольной политики РФ, Государственным Комитетом РФ по связи и информатизации и Государственным Комитетом РФ по печати. По результатам переговоров было подписано **Соглашение о возможных способах урегулирования отношений по подписке на 1999 год,** основной целью которого является защита прав и интересов подписчиков.

Соглашение опирается на ст. 451 ГК РФ и регламентирует границы допустимого изменения договоров между издателями и подписчиками в связи с существенным изменением обстоятельств. В соответствии с Соглашением, участвующие в нем Издатели приняли на себя обязательства либо полностью возвращать деньги подписчикам при невозможности выполнения обязательств, либо частично выполнять действующие договоры подписки, предоставив подписчикам не менее 50% ранее объявленного количества полос или номеров газет (журналов). Конкретные предложения каждого Издателя по изменению договоров и информация о правах подписчиков будут опубликованы в соответствующих газетах и журналах.

Для контроля соблюдения издателями Соглашения создана группа мониторинга. Подписчики могут сообщать в группу мониторинга о нарушении издателями Соглашения по телефону-автоответчику 298-4996, адресу Москва, Варварка, 14, КонфОП (группа мониторинга подписки) или Интернет-адресу hotline@spros.ru. Информация о работе группы мониторинга будет публиковаться в средствах массовой информации и сети Интернет по адресу www.spros.ru.

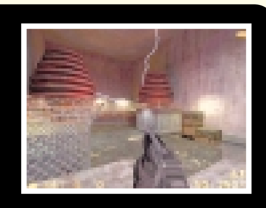
Мы полагаем, что реализация этого Соглашения поможет сохранить доверие потребителей к институту подписки и уменьшить ущерб, нанесенный подписчикам и издателям финансовым кризисом. Мы призываем всех издателей, распространителей и подписчиков поддержать меры, предпринимаемые для сохранения в России института подписки и соблюдения прав и интересов подписчиков.

Президент Международной Конфедерации обществ потребителей А. А. Аузан, **Президент Национальной Ассоциации Издателей** В. В. Панярский, **Президент Ассоциации распространителей печатной продукции** Д. В. Мартынов, **Первый зам. генерального директора агентства «Роспечать»** В. И. Кокорев, **Генеральный директор Агентства подписки и розницы** А. В. Малинкин, **Генеральный директор агентства «Книга-Сервис»** Э. С. Гамс, **Зам. директора службы распространения ИД «Аргументы и Факты»** Н. Ю. Новожилова, **Зам. генерального директора ИД «Экономическая газета»** В. З. Антоненко, **Президент Союза распространителей печатной продукции** О. В. Никулина.

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ... 2

Game.EXE — третий год подряд — называет лучшие игры года. На этот раз, кажется, 1998-го...

также впервые, слегка приоткрывая дверь на редакционную кухню, рассказывает, кто дышал победителям в затылок и что из этого в итоге получилось. Это главное. О второстепенном — чего нам всем эта трехнедельная внутриредакционная голосовательная опупея стоила — знать никому не положено, потому что оторванные лацканы, выбитые коренные зубы и пара заявлений об увольнении по собственному скоропостижному желанию — это не бог весть какая новость. Со всякими бывает, верно? Банально и скучно. Но... ладно, кое-что из потаенного — для разгона перед долгим и интересным чтением (см. ниже почти два десятка страниц) — расскажу.



Народный хит-парад 98

стр. 47

В чем-то вы стопроцентно совпали с нами, с вашей дорогой редакцией, а в чем-то — и говорить даже не хочется — ну никак не согласились...

Game.EXE CD #3 (8)

Демо-версии игр

Half-Life: Uplink • Lander • Machines • Rollcage • Superbike World Championship • Turok 2: Seeds of Evil • Worms: Armageddon • Redline (single) • "Аллоды: повелитель душ" • Road Wars • LiveWire! • Демки от ПэЖэ

Патчи

Sid Meier's Alpha Centauri v2.0 Beta Patch • Warhammer 40.000: Chaos Gate v1.2 Patch • FIFA 99 v1.11 Patch • Grand Touring v1.0 Patch • Quest for Glory V v1.1 Patch • Myth II: Soulblighter v1.2 Patch • The Settlers III v1.25 Patch • StarSiege: Tribes v1.2 Patch • Thief: The Dark Project v1.33 Patch • Turok 2: Seeds of Evil v1.04 Patch • Wargasm! Patch

Утилиты

ICQ (32-bit) v99a beta • WindowBlinds v0.40 • RealPlayer vG2 • WinTune 98 v1.0.33 • AntiCapsLock Lite v1.0 • AutoRunCD v2.0 • CD-Quick Cache for Windows 95 v3.10 • Cool Mouse 97 v2.0 • Easy Com v2.0 • Keyboard Layout Manager v1.121 • MemTurbo v1.0 • PowerDesk Utilities v3.03 • Hz Tool v1.2 • PowerStrip (EnTech) v2.3 • Stats 99 v1.3 • Screen Loupe for Windows 95/NT v4.3 • ToggleMOUSE (32-bit) v4.3.6 • Spam Buster v1.62 • AntiViral Toolkit Pro by Eugene Kaspersky для Windows 95/98/NT • PicaView32 v1.21 • Netscape v4.51 • DirectX 6.1

Бонус

Doka Company: Вспоминая классику

Старейшая российская девелоперская компания "Дока" впервые публикует на CD-ROM-диске свои самые известные игры, выходившие в начале 90-х годов

Windows-игры

Backgammon (1994) • Charm Rocks (1994) • Gyro-Cubes (1994) • RoadRoll (1993) • Splinters (1994)

DOS-игры

Billiards (1993) • Brix (1993) • Fat's Tricks (1994) • Ice Box (1994) • Interceptor (1992) • Mystery of the Surface (1993) • Rally (1991) • Sadko (1993) • Secret Mission of Submarine (1994) • ShortLine (1992) • Time Walk (1994) • Tubis (1992)

Реклама в номере

In This Issue

ООО "Издательский дом "Компьютерра"•Computerra Publishing House

Издатель Михаил Новиков•**Publisher** Mikhail Novikov mnovikov@game-exe.ru

Номер 3 (44), Март 1999 г.•Issue 3 (44) Marth, 1999
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/Games Magazine"•Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 Тел.: (095) 232-2261, 232-2263,Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263 Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru Internet: www.game-exe.ru

Редакция • Editorial Board
Главный редактор Игорь Исупов•**Editor-in-Chief** Igor Isupov garry@game-exe.ru
Арт-директор Гамлет Маркарян•**Art Director** Hamlet Markarian hamlet@computerra.ru
Заместитель главного редактора, редактор отдела квестов и логических игр Наталия Дубровская **Senior Editor, Adventure & Mind Games Editor** Natalia Dubrovskaya ndubrovsk@game-exe.ru
Редактор отдела стратегий Олег Хажинский•**Strategy Editor** Oleg Khazhinsky oleg@game-exe.ru
Редактор отдела Action-игр Господин ПэЖэ•**Action Editor** Mr. PG pg@game-exe.ru
Редактор отдела симуляторов Андрей Ламтюгов•**Sim Editor** Andrei Lamtiugov andrey@game-exe.ru
Редактор отдела RPG Александр Вершинин•**RPG Editor** Alexander Vershinin versh@game-exe.ru
Редактор отдела игрового железа Николай Радовский•**Hardware Editor** Nikolay Radovsky nradov@game-exe.ru
Дизайнер Денис Гусаков•**Designer** Denis Gusakov dgusakov@computerra.ru
Корреспонденты Frag Сибирский, Роман Косенко, Михаил Судаков, Михаил Калинченков
Writers Frag Sibirsky, Roman Kosenko, Mikhail Sudakov, Mikhail Kalinchenkov
Веб-редактор Андрей Ом•**Web Editor** Andrei Ohm ohm@game-exe.ru
Веб-мастер Антон Васильев•**Web-master** Anton Vasilev webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 Галина Рогозина
Advertising Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263 Galina Rogozina grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки ЗАО "Компьютерная пресса" Тел.: (095) 232-216
Sales, Distribution & ubscription Computer Press Tel.: (095) 232-2165 kpressa@computerra.ru

Техническая поддержка Евгений Васильченко•**Technical Support** Eugeny Vasilchenko sysadmin@computerra.ru

Печать SCANWEB OY, Finland•**Printer** SCANWEB OY, Finland
Тираж 30000 экз. Цена свободная•Circulation 30,000 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835
The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель Дмитрий Мендрелюк•**Founder** Dmitry Mendreliouk

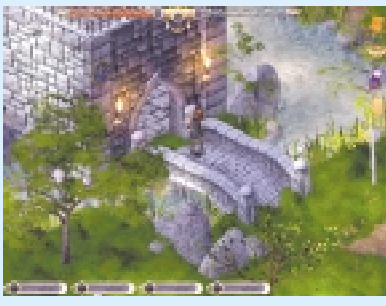
Diablo Kombat?

REVENANT

Cinematix
www.cinematix.com
Eidos
www.eidos.com
1 мая 1999 г.

В очередной раз обновив свой сайт, посвященный проекту **Revenant**, Cinematix открыла некоторые достаточно интересные детали проекта.

Ранее .EXE уже публиковал (неоднократно) информацию о Revenant. На первый взгляд, это Diablo-клон с типичным изометрическим видом и рисованными задниками. Но в отличие от создателей Diablo команда Cinematix решила максимально сконцентрировать свои силы на боевой системе. Результат лучше всего описать как странную смесь Diablo и Mortal Kombat с определенными вкраплениями Crusader: No Remorse. Герой Revenant по имени Locke имеет в своем распоряжении четыре особо выделенных боевых режима: рукопашный, с холодным оружием, с луком и stealth. С самого начала игры воин обладает элементарными знаниями во всех четырех областях боевой науки и даст вам возможность использовать как минимум три разных удара. С течением времени Locke набирается опыта и может составлять смертоносные комбинации из упомянутых приемов. Кроме того, ему будут подвластны interactive moves: fatality, power move и бросок. При использовании "анимированного" удара прокручивается небольшая скриптовая сцена, подогнанная под специфического врага. Так, одним Locke разбивает вдребезги череп, других декапитирует, а третьих лишает ручек или ножек. Определенные скрипты вступают в действие, когда ваш персонаж бьет на бегу, пытается ударить с очень большого или, наоборот, слишком близкого расстояния мечом.



Все это, по замыслу авторов, должно привнести разнообразие в однотонный процесс шинкования монстров. Будут ли подобные скрипты мешать эффективно расправляться с толпой врагов — покажет лишь релиз. Монстрам, которые также обладают подобными скриптовыми талантами, чуть легче. Их много, а герой всего один.

Далее Cinematix традиционно углубляется в привычную статистику: 33554432 возможных комбинации armor, 30 видов оружия и более 30 заклинаний, снабженных уникальными 3D-спецэффектами...

EXE Александр Вершинин

Шоссе в никуда

ГОЛЫЙ ДРАЙВ

DRIVER

Reflections Studios
GT Interactive
www.gtinteractive.com
Сентябрь 1999 г.

Это просто нечестно — размахивать подобными скринами перед носом у народа. Посмотрите на это бездонное, прокаленное солнцем небо, на облака, что отражаются в стеклах запыленных автомобилей, которые крушат друг друга на пыльных улицах безымянного городка...

ЛОС-ФРАНЦИСКО, САН-АНДЖЕЛЕС

Во всяком случае этот город не похож ни на один из заявленных: это вряд ли Майами, вряд ли Лос-Анджелес, едва ли Сан-Франциско и совсем уж не Нью-Йорк, поскольку о ядерной катастрофе и гибели мира в предыстории **Driver'а** от Reflections ничего не сказано. Перед нами еще один участник гонки под девизом "похорони Interstate '76 и каменюкой сверху привали" — и, похоже, один из лидеров. Вышеупомянутые города имеют по 20-30 миль дороги и 150 тысяч зданий каждый, а эти жалкие двадцать миль воспроизведены с дотошностью дорожной карты: хочешь — мост "Золотые ворота", хочешь — мост Бруклинский, хочешь — Беверли Хилз или Импайр Стейт Билдинг...

ДИНОЗАВРЫ

А эти авто — настоящие семидесятники, взгляните только на их высоченную "хлюпающую" подвеску и игриво приподнятые задки, — их четырнадцать разновидностей, легко узнаваемых моделей. Уж конечно, все они оборудованы форсажем движка в духе "Безумного Макса", позволяющим устроить совсем уж ни в какие "Золотые ворота" не лезущую гонку со сворой обезумевших копов. Да, люди в голубом исправно патрулируют улицы и жуют пончики в ожидании нарушителей, рискнувших не притормозить перед светофором или не включить поворотник. Режим "Survival mode" заставит их подавиться пончиками: все до единого полицейские "крейсеры" в городе охотятся за одной машиной — вашей. Сколько вы сможете вынести (вспоминается Grand Theft Auto, где мой личный рекорд непрерывной погони — 8,6 минуты...)?

ЧЕТЫРЕ КОМНАТЫ

Естественно, есть и обычные миссии — ровно 44, для прохождения Driver'а достаточно выполнить около двадцати пяти — нелинейный, понимаете ли, сюжет. Насчет системы выбора миссий: нас не заставят мотаться по городу в поисках работающего телефонного автомата, но и сотовых в то время еще как бы не было... Наш удел — убогая комнатушка в третьесортном мотеле, где хозяин не задает лишних вопросов, в ней нет порноканала и кровати с гидромассажем, зато есть телефон, и это действительно все, что нам нужно. На автоответчик (мы-то сами все время в разъездах) приходят звонки от местных связников мафии, скупщиков краденых автомобилей, потенциальных клиентов и просто уродов, что ошиблись номером, заказывая пиццу...

Вспоминая старый добрый Quarantine, мы будем перевозить богатеньких граждан с места на место, дружелюбно общаясь с ними на скорости в 123 километра в час ("бога ради, смотри на доро..."') в манере нью-йоркских таксистов; выполнять задания типа "следуй за этой машиной!" (и помахивание стодолларовой банкнотой перед носом); охотиться за заказанным клиентом, вовремя не заплатившим по счету, или просто перегонять свежеугнанную полицейскую тачку для очередного барыги.

"ТЫ СНЯЛ ЭТО?!"

Такой крутой гангстерский боевик, и сгинет в неизвестности, и никто даже не узнает, как вы погибли в неравном бою с шестнадцатью копами... Фигушки! Все можно записать на пленку в качестве документального свидетельства и вещественного доказательства и просматривать в спокойной обстановке в компании сочувствующих друзей-лихачей. Камеры можно цеплять на любую из участвующих в безобразии машин, вешать на объекты окружения, изобретать дикие ракурсы и вообще выполнять всю операторскую работу.

Спускаясь с пропахших бензином и жженой резиной небес на грешную землю, вспомним о такой прозаической вещи, как системные требования... Pentium 200 заявлен в качестве минимума, но, судя по картинкам, это ЯВНО самое малое. Ну, трехмерный акселератор, разумеется... Продвинутый.

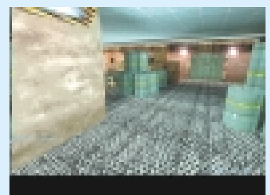
FRAG Сибирский

Черный ворон

RAVEN OF DARKNESS

Chaotic Games
www.chaoticgames.com/raven.htm
Ноябрь 1999 г.

Люди из Chaotic Games, ваяющие нынче экшен от первого лица **Raven of Darkness**, честно, при большом стечении народа сознаются, что идеалом, который заставляет их двигаться к свету в конце туннеля (ну, то есть к светлому дню релиза), является Half-Life, и только Half-Life... В любом случае детище Valve не самый худший пример для подражания, так ведь? Тем более команда



хаотиков-энтузиастов не собирается слепо следовать заповедям "Полураспада" — в частности, ребята стараются разработать как можно более подробную сюжетную линию, включающую множество персонажей, вовсю строящих заговоры, предающих, лгущих — словом, пребывающих в нормальной и непринужденной дружеской обстановке. И это тоже правильно — не все же нам за импозантного вида чиновниками с чемоданчиками в руках гоняться...

Все встречные NPC будут очень-очень активно вмешиваться в происходящее, вовсю конкурировать и воевать наравне с главным героем. Действие RoD раскручивается в футуристическом мире, и вместо дяди с дипломатом пред-

стоит вовсю искать чужепланетный артефакт под названием "ворон". Несмотря на стремление Chaotic к землице и основам — голым сюжету и геймплею, — технологический аспект тоже не забыт. "Движок" Genesis3D (вот так встреча!), над которым хаотики будут еще работать и работать, демонстрирует симпатичные, вполне халф-лайфовские картинки с цветным освещением и динамическими тенями. Уровни имеют четкую индустриальную направленность, с бочками и конвейерами, но это еще ни о чем и не говорит. Вот показали бы хоть одного из заявленных хитроумных персонажей! Так нет же. Не настало еще время. Найдут паблишера, тогда...

EXE FRAG Сибирский

Брошенные помирать

ДАША ПОСТНИКОВ ГРЫЗЕТ ГРАНИТ. ОТНЮДЬ НЕ НАУКИ

SHADOW COMPANY: LEFT FOR DEAD

www.shadowcompany.com
Sinister Games
Interactive Magic
www.imagicgames.com
Май 1999 г.

Необъяснимый факт: стоит мне сгенерировать большую и светлую новость про какую-нибудь перспективную игру, как проект либо сразу просто закрывается, либо откладывается на приличный срок. Примеров тому масса, начиная с приснопамятного JA2 и заканчивая HomeWorld или Navy SEALs. Поэтому предложение директивных органов более подробно осветить в прессе совместное творение Sinister и I-Magic, проходящее под кодовым названием **Shadow Company**, вызвало у меня только уныние — очень не хочется, чтобы и эту игру постигла участь предыдущих товарищей.

Не хочется, потому как игра должна получиться редкой по нынешним временам забавности. Кое-кто на Западе прочит Shadow Company в трехмерные наследники X-COM и Jagged Alliance, но мы с вами знаем, что настоящие родители игры — Myth и Commandos. Разброс не так уж велик, как вам кажется. Наш любимый жанр "squad level tactical combat simulator" на всех парах движется в сторону раздела action/arcade. Игры, равной по масштабам X-COM, в ближайшем времени не предвидится, а вот сумасшедшая (и заслуженная) популярность Commandos, уверен, породит целую волну более или менее удачных подражаний. У Shadow Company есть все шансы не только стать подражанием удачным, но и обогатить жанр парой новых идей. Слушаем докладчика.

ЧУТЬ О СЮЖЕТЕ

"Организация по решению проблем" с убедительным названием "Гранит" отправляет нас вместе с группой других головорезов к черту на куличики — наводить конституционный порядок в забытой богом и политическим атласом африканской стране. По прибытии на место выясняется, что местные повстанцы воспользовались услугами другой "организации", и в результате товарищеского матча между наемниками практически весь личный состав "Гранита" пал смертью храбрых на чужбине. Жалкие остатки группы ("мы" выжили по чистой случайности, верьте) со всех ног бегут к месту эвакуации, и... ничего не происходит. Боссы "Гранита" подставляют своих людей, оставив сотрудников ночью посреди африканских саванн, джунглей или песков — место действия еще уточняется, но уже сейчас известно, что вокруг полно диких зверей.

Облом, однозначно. Дальше — собственно игра. Преданные сотрудники (их едва ли больше 16 человек) начинают работать на местного "папу" и в ходе пары десятков миссий выясняют, кто их подставил, после чего наказывают виновных.

ОДЕЖДА ДЛЯ ГЕРОЯ

Экс-сотрудники "Гранита", среди которых есть даже русская девушка-трансвестит Даша Постников (см. картинки), разумеется, сугубо индивидуальны. Подробнейшая характеристика на каждого бойца (его рост, вес "нетто" и "брутто" и прочая лирика) вряд ли поможет нам в бою, но зато добавит игре столь желанную "реалистичность". Список из 12 умений, среди которых мы обнаружим скрытность, внимание, владение различными видами оружия, представляет для нас, ко-

КЛАССИКА В ЛАС-ВЕГАСЕ

Помнится, однажды наш журнал невежливо отозвался о Z-80. Мол, что-то вроде “Z-80 умер и больше не вернется”. Господи, что за шум тогда поднялся! Впрочем, преданность фанов пионерскому детству достойна похвалы — жаль только, что денег на самолет до Лас-Вегаса им вряд ли хватит, раз до сих пор не хватило на “Пентиум”.

“К чему это гадкое злорадство? И при чем здесь Лас, простите, Вегас?” — спросите вы, и мы ответим: именно там, в Лас-Вегасе, с 14 по 15 августа будет проходить выставка Classic Gaming Expo, специальная ретроспектива игрушечных достижений начиная с того самого момента, когда было изобретено двоичное счисление (точнее — когда оно было впервые использовано с пользой для человечества).

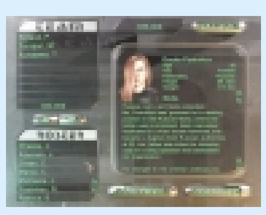
Здесь будет всё. Машины, на которых кто-то когда-то играл, — Atari, Vectrex, тот самый “Спектрум”, первые игровые автоматы, причем в рабочем состоянии и в количествах, достаточных для того, чтобы каждый посетитель выставки имел шанс от души тряхнуть стариной и вдохнуть забытую пыль. Плюс масса игровых компьютеров, так и не запущенных в производство, а главное — игр! То, что бродило в умах разработчиков, но так и не увидело света дневного, покажет себя во всем блеске — в Лас-Вегасе, под восхищенные крики публики.

Картинки, наброски, проекты — смотри, пока не состаришься, как Z-80! Или слушай речи Самых Первых — включая основателя Atari Нолана Бушнелла (Nolan Bushnell), “отца компьютерных игр”.

Не знаю, конечно, но думаю, что шанс увидеть живого автора Pong чаще раза за историю представиться не может!

SIERRA: “ПЛАЧУ — И РЕЖУ! ПЛАЧУ — И...”

Многострадальная Sierra, недавно и вовсе отдавшаяся на милость французских специалистов по сжиганию мусора из корпорации Vivendi, прибегла к любимому лекарству всех утопающих — вышвыриванию команды за борт.



мандира, значительно большую ценность. Некоторые персонажи владеют уникальными способностями — например умеют водить танк или пилотировать вертолет. К сожалению, из дюжины с лишним человек на дело разрешается взять не более восьми — придется выбирать команду внимательно. Впрочем, возможно, после пары стычек ваш отряд значительно сократится в размерах, и проблема выбора отпадет сама собой. В отличие от Commandos здесь игра не теряет смысла после гибели нескольких героев.

Определившись с составом команды, мы приступаем к самому волнительному этапу любого тактического симулятора — игре в одевание. Список потенциального вооружения радует глаз — здесь есть все, начиная со стандартных AK47 и M16A и заканчивая футуристическими гранатометами, которые пуляют 20-миллиметровыми “разрывными” чуть ли не очередями. Вспомогательное оборудование разработчики также не забыли — кусачки, аптечки, приборы ночного видения, акваланги, короче, все, что может понадобиться хорошему человеку вдали от дома.

Разумеется, это добро распространяется далеко не бесплатно, а продается “папой” за свободно конвертируемую валюту. К счастью, новый босс не прочь приобрести у нас по сходной цене всякий хлам, который мы приносим из дальних походов, — таким образом, желающие могут скопить деньжат на заветный гранатомет.

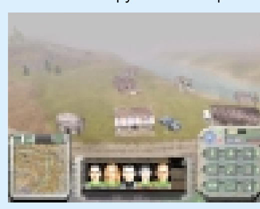
Ознакомив игрока с данными разведки, Shadow Company предлагает выбрать место и даже время высадки. Ночная вылазка требует совершенно другого подхода, нежели операция дневная. Перемещение патрулей, продвижение конвоя, приливы и отливы — нам придется учесть все это, разрабатывая план операции.

И СНОВА БОЙ

Сюжет в Shadow Company, к сожалению, прямой, как путь к коммунизму. Миссии следуют в заранее установленном порядке, после “прохождения” одной карты открываются следующие, персонажи набирают опыт, вы — наличные. Однако печалиться не стоит — разработчики обещают полную свободу действий внутри миссий. При игре в Commandos нам случалось находить различные пути решения одной и той же задачи, но чаще всего рука дизайнера уровня ощущалась, и рука эта была твердой. В Shadow Company будет больше разнообразия. Метод решения головоломки будет во многом зависеть от того, каких именно людей вы предпочтете и как их оснастите. Пройти один и тот же уровень днем и ночью — совершенно разные задачи. И потом, сами уровни (которые здесь порой достигают запредельных размеров) всегда предлагают нам несколько путей. В первой миссии, к примеру, необходимо пробраться в охраняемый комплекс. Задача может быть решена массой способов. Безлунной ночью возьмите лучших снайперов и по одному раскидайте охрану у главных ворот вместе со всеми патрулями. Или купите несколько аквалангов и попробуйте проникнуть в здание через сток канализации. А может быть, стоит приобрести грузовик, затолкать в него боевиков и просто выбить злосчастные ворота к чертовой бабушке?

НА ПРОСТОР

Кстати, о больших уровнях. Наши несчастные подопечные в Commandos оказывались совершенно беспомощны перед лицом врага без непосредственного участия игрока. Не растеряем ли мы своих людей в Shadow Company, посреди бесконечных африканских просторов? Разработчики сделали все возможное, чтобы этого не случилось. Во-первых, многие предпочтут действовать в ограниченном составе — командой из шести человек и меньше. Во-вторых, здесь боевиков можно будет объединять в тактические группы — к примеру, снайпер и прикрытие. Понятное дело, контролировать два-три отряда проще, чем восьмерых подопечных. И, в-третьих, простой интерфейс управления в сочетании с информативным “аудиорядом” должны здорово упростить процесс руководства.



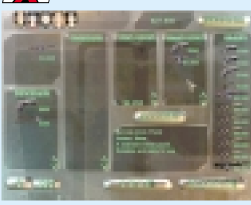
3D

Важный момент, на который мы пока не обращали внимание, — это полная трехмерность происходящего. Надо понимать, что 3D в стратегической игре — не всегда хорошо, или даже почти всегда — плохо. На сегодня примеров удачной реализации 3D в стратегиях очень мало, но это не значит, что так будет продолжаться и впредь.

Оставшиеся в живых свидетели утверждают, что Shadow Company выглядит весьма достойно. Плавающая камера крутится по всем осям и умеет “следить” за выбранными объектами. 3D-эффекты даже в мелочах: грузовик поднимает в воздух комки грязи и оставляет за собой следы, пушка танка сдвигается назад при отдаче, охранники нервно озираются по сторонам. Бойцы в кузове грузовика, завидев вражеский патруль, пригибаются и начинают вести огонь, прячась за кабиной, а вы можете направить транспорт прямо в гущу врагов — вдруг кто-то не успеет отскочить. Все объекты в игре, кстати, подвержены уничтожению, а выражаясь научно — “интерактивны”, и это здорово!

Разработчики “просят” Pentium 200 и 3D-акселератор, и, кажется, это вполне честная сделка. Разумеется, говорить о Shadow Company, как о непременном хите, слишком рано. Может оказаться, что игра не стоит и мизинца Commandos, если баланс сил (или дизайн уровней) окажется не на высоте. К счастью, выход Shadow Company намечен на май (тьфу-тьфу-тьфу), так что ждать осталось недолго.

EXE Олег Хажинский



Трехмерная походовая...

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА ВТОРУЮ МИРОВУЮ

COMBAT MISSION

Big Time Software
www.bigtimesoftware.com
Лето 1999 г.

Варгейм **Combat Mission**, который мы ожидаем увидеть в нынешнем году (если, конечно, авторы, Big Time, подсуетятся с издателем), обещает быть вещью весьма оригинальной. В поисках похожих игр первое, что приходит на ум, — серия Close Combat, только здесь все будет реализовано под несколько иным углом зрения. Причем в самом прямом смысле этого слова. Кстати, раз уж заговорили: не только сюжет и исторический background, но и интерфейс весьма напоминают затронутый Close Combat. По крайней мере впечатление такое.

ЧТО ЕЩЕ ЗА УГОЛ?

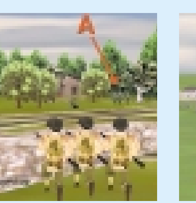
Combat Mission — игра абсолютно трехмерная. Поле боя весьма невелико, и камера свободно парит над ним. Можно следить за происходящим строго сверху, как и в CC, но можно выбрать и любую другую точку зрения.

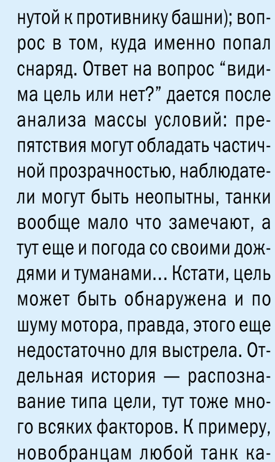
Есть основания полагать, что чисто внешне это будет смотреться неплохо. Спрайты отсутствуют, а количество полигонов в фигуре, например пехотинца, превышает аналогичную характеристику среднего монстра Quake 2. Это, кстати, стало причиной того, что пехотное отделение изображается максимум тремя бойцами (а не десятью, как подсказывает логика) — ресурсов современных процессоров не хватает на быструю отрисовку такой оравы.

Имеющиеся на данный момент avi-ролики позволяют (как ни парадоксально) судить не столько о графике, сколько о звуке. Звук мотора и стрельба пушки “Шермана” доносится до нас в точном соответствии с положением камеры.

ПОХОЖЕ, ЭТО СЕРЬЕЗНО...

Кое в чем эта вещь, как мне кажется, будет даже побогаче, чем CC. Так, в ней есть полевые артиллерийские корректировщики, которые могут вызывать артогонь не присутствующих на поле боя батарей; в придачу к артиллерии есть и авиация... Но это нюансы. Главное — основательность самого подхода. Моделирование морального состояния — не хуже, чем в CC; присутствие командира оказывает аналогичное влияние. Воздействие снаряда на броню просчитывается довольно серьезно (к примеру, не существует абстрактного понятия “борт” — есть борт корпуса и лоб повернутой к противнику башни); вопрос в том, куда именно попал снаряд. Ответ на вопрос “видима цель или нет?” дается после анализа массы условий: препятствия могут обладать частичной прозрачностью, наблюдатели могут быть неопытны, танки вообще мало что замечают, а тут еще и погода со своими дождями и туманами... Кстати, цель может быть обнаружена и по шуму мотора, правда, этого еще недостаточно для выстрела. Отдельная история — распознавание типа цели, тут тоже много всяких факторов. К примеру, новобранцам любой танк кажется “Тигром”.





Здорово, правда? Если бы не один не вполне ясный момент...

РАЗ И ДРУГОЙ

Штука в том, что Combat Mission, как ни удивительно, это походовая игра. Сначала идет режим принятия решений — отделения, расчеты и экипажи получают цели и всякое такое. Потом — хлоп! — наступает фаза action, длящаяся ровно 60 секунд, в течение которой геймер является не более чем пассивным наблюдателем (наблюдать, как уже отмечалось, возможно с произвольных точек зрения; есть и функция replay). Разработчики считают, что такой подход позволяет объединить лучшие черты походовых и realtime-игр. Трудно сказать. Пока что им виднее. Получается, что юниты самостоятельно выбирают себе цель на протяжении того промежутка времени, и максимум, что может сделать командир, — искусать себе все локти. Каждая миссия занимает 20-30 ходов (или, считая по-другому, такое же количество минут).

БУДЕМ ПОСМОТРЕТЬ...

Оригинальная вещь должна получиться. Экспериментальная такая. Конечно, трехмерность и отказ от шестиугольников — это само по себе явление прогрессивное, но вот походовый режим... Впрочем, как сказал один умный человек, все правдоподобно о неизвестном.

EXE Андрей Ламтюгов

Фирма закрывает почти все свои филиалы, перевозя наиболее ценных сотрудников в штаб-квартиру в Белльвью, штат Вашингтон (что радует отнюдь не всех “избранных”), и капитально пересматривает свои взгляды на собственную “линейку продуктов”. Число уволенных сотрудников уже сейчас исчисляется сотнями — и это только начало. Увы, но наш любимчик проект Babylon 5, похоже, имеет все шансы накрыться медным тазом. Грустная история.

Один из сотрудников пикирующей “Сьерры” описал ситуацию так: “Это как после ядерного взрыва. Нет ничего, только кое-где бродят одинокие привидения, удивляясь тому, что им все еще больно. Нашей компании просто вырвали сердце!”

Наверное, после удачного опыта с Half-Life (Valve) “Сьерра” предпочтет работу со свободными разработчиками — похоже, попытки слопать и переварить всякую приличную компанию, попавшую ей в лапы, не принесли ничего хорошего ни ей, ни съеденным ею счастливчикам.

Более конкретно об исчезающих РПГ-проектах и их разработчиках может рассказать коллега Скар. Ему слово:

Пожалуй, в самом неприятном положении оказалась Middle Earth, онлайновая ролевая игра по мотивам сочинений г-на Толкиена. Работавшая над проектом Yosemite Entertainment (дочерняя фирма Sierra) была закрыта, а некоторым ее экс-сотрудникам были предложены места в новом офисе Sierra. Это может показаться странным, но срываться и уезжать из солнечной Калифорнии в Вашингтон по прихоти нового босса не захотел практически никто. Поэтому будущее Middle Earth очень туманно. Свет в конце туннеля забрезжил лишь тогда, когда продюсер игры Stephen Nichols согласился на переезд и пообещал уговорить еще нескольких коллег из числа получивших приглашение от Sierra. (Большинство разработчиков из Yosemite, Synergistic и Pyrotechnix такого предложения не получили. В Советском Союзе подобное действо называлось “чисткой рядов” и носило пери-

одический характер. Коммунизм жив? Кстати, представители Black Isle Studios (ролевое отделение Interplay) и Origin Systems поспешили предложить места некоторым из бывших сотрудников Yosemite.)

P.S. Забавна самая последняя информация из Sierra: увольнения начались и в незыблемой симуляторной Dynamix.

ALIEN VS PREDATOR: 10000 ПОДШТАННИКОВ!

Апрель, когда должна выйти игрушка, не за горами — и Fox Interactive занялась рекламой вплотную. Лозунг компании “Мы испугаем вас так, что вам быстро потребуется пара чистых подштанников!” подтвержден согла-

шением с фирмой Big Dogs: 10000 первых американских покупателей игры получат купон на халявную пару белья, годный к отовариванию в любом магазине Big Dogs.

Удивляет только одно: полная односторонность этого соглашения. Почему бы “Фоксу”, в свою очередь, не докидывать свои коробки к белью “Больших собак”? Например, “Наше белье настроит вас на такой игривый лад, что только Alien vs Predator сможет избавить вас от больших неприятностей!”

ВЕЛИКАЯ ДЕПРЕССИЯ ДЛЯ ВАС!

Interactive Magic только что объявила о начале работы над экономическим симулятором под названием Wall Street Tycoon. Игра должна с точностью до запятой воспроизвести любимую забаву пузатых буржуев: игру на бирже. Плюс к “придуманным” сценариям игра будет имитировать такой приятный момент американской истории, как финансовый крах 1929 года и некоторые другие интересные события.

Исторические справки, графики, сообщения в прессе, биржевые сводки — все это будет, и

На излете

FUN-ФАКТОР В УСЛОВИЯХ, ПРИБЛИЖЕННЫХ К РЕАЛЬНОСТИ

SOLDIER OF FORTUNE

Raven Software
www.ravensoft.com
Activision
www.activision.com
3-й квартал 1999 г.

Успешно закончив Heretic 2, компания Raven Software не сидит сложа руки и, несмотря на то что недавно из нее в направлении Human Head Studios убежало сразу шесть человек (см. материал о Rune в #2’99), трудится сразу над несколькими проектами. Expansion Pack к Heretic 2, уже фактически завершенный и ожидающий лишь окончательного бета-тестинга в Activision, — первый из них. Дальше идут два еще необъявленных, “дальних”, проекта. И, наконец, последний — **Soldier of Fortune**. О нем, собственно, и речь.

СКАЗКИ КОНЧИЛИСЬ

Надеюсь, вы уже догадались, в чем дело. Как можно понять из названия игры, лицензированного у одноименного “военного” журнала, Raven временно оставила свой любимый medieval. События же новой игры разворачиваются в современном мире, причем не в самых его лучших местах. Ирак, Босния, Нью-Йорк (хорошенькое соседство) — везде есть “проблемы”, и мы можем их решить... за деньги. Короче, “мы” — наемники, а SoF — 3D-экшен и симулятор войны одновременно. Очень модная вещь.

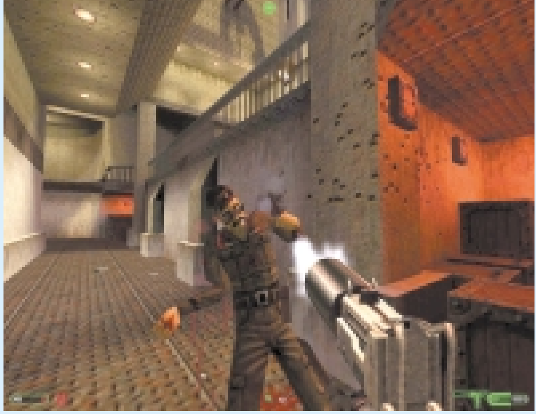
С чего бы это разработчиков потянуло на “военные 3D action/симуляторы”? Интересно, Raven тоже зацепило или она просто плывет по течению? Чего ради стоило покидать обжитое мистическое средневековье и бросаться в довольно грязный омут постной современности? Эти вопросы мы задали **Эрику Бисману** (Eric Biessman), ведущему дизайнеру проекта. Его ответ:

Вообще говоря, мы начали Soldier of Fortune еще во время работы над Heretic 2. И вовсе не потому, что почувствовали, откуда дует ветер. Нам просто захотелось сделать игру, не содержащую ни капли фэнтези. Именно поэтому мы поместили события SoF в наш мир и постарались довести его реализм до максимума. Настоящие локейшены, настоящее оружие, настоящие игровые законы...

УТРОМ — ДЕНЬГИ, ВЕЧЕРОМ — ТРУПЫ

Чем может заниматься наемник? Да чем угодно, лишь бы на банковский счет вовремя приходила кругленькая сумма. Пустить в расход неугодного политического лидера? Освободить захваченных террористами заложников? Взорвать военный или промышленный объект? Или, может, вырезать целую уличную банду? Нет ничего проще, только платите...

Впрочем, не все сразу. Предварительно с помощью “виртуального” Интернета придется найти очередного клиента и договориться о цене. Заказы могут поступать как от “плохих”, так и от “хороших парней”, и ваше личное дело, какие из них выполнять, а какие — нет. И те, и другие вроде бы платят одинаковыми “зелеными президентами” (“безнал”, естественно), но вот сюжет игры не линеен и его развитие сильно зависит от того, какие задания вы все-таки выполните. Обещают, что играть можно будет и во второй, и в третий раз, постоянно находя что-то новое.



Определившись с проклятым русским “ЧТО делать?”, придется наглядно показывать “КАК вы собираетесь это делать”. Проще говоря, составлять предварительный план миссии, хотя следовать ему в дальнейшем совсем необязательно. Здесь Raven, к сожалению, становится малоразговорчивой и не выдает подробностей.

КРОВЬ И МЯСО GHOUL

Quake был чересчур коричневым, Quake 2 — оранжевым. SoF же — красный. От крови, которой в игре много. Очень. И все благодаря новой системе моделирования и эффектов под названием GHOUL, которая гармонично дополнила старый добрый Quake 2, использованный в качестве основного “движка”. Впрочем, после того как Raven переделала его для Heretic 2, оригинального кода в нем осталось мало. Еще меньше его стало с появлением GHOUL, созданной внутри самой Raven.

Особенность. Любая модель разделена ровно на 26 зон (почему 26? — “Так уж получилось!” — смеются разработчики). Попадание в каждую из них скрупулезно отслеживается и приводит к различным последствиям и визуальным эффектам. Враг может просто упасть, выронить оружие или даже начать хромать. Из “визуальностей”: банальный окровавленный участок текстуры; струйка крови, бьющая из поврежденной псевдоартерии; рванные и открытые раны; торчащие кости; выпадающие внутренности; оторванные конечности, разлетевшиеся мозги... Мерзко, но есть на что посмотреть.

С применением GHOUL лицам врагов стала доступна мимика. На их физиономиях можно теперь прочитать удивление, страх, боль, ненависть... Несколько очевидцев, случайно увидевших результаты этого эксперимента, все еще сидят в полицейском участке — бдительные копы задержали их за непристойно — очень широко — раскрытые рты. А ведь новый “движок” еще умеет масштабировать модели под заданный рост, вес и комплекцию персонажей и подменять отдельные части модели (одежда, амуниция, лицо). В общем, забудьте об оди-

наковых врагах, в SoF им не нашлось места. За бортом осталась и ручная анимация, ее место заняла motion capture, но этим уже мало кого удивишь.

Game.EXE: Льющаяся ручьем кровь, рваные раны, оторванные конечности... Вы с таким удовольствием все это расписываете. Похоже, что SoF на редкость кровавая игра — это ли ее главное достоинство?

Э.Б.: Нам абсолютно не стыдно за кровь и насилие, которыми переполнена игра. Это действительно одна, но далеко не единственная, из ее сильных сторон. Во-первых, от других представителей action-жанра этот шутер отличает необходимость планирования миссий — небольшая стратегическая прослойка, которая, по-моему, должна быть интересной. Во-вторых, игрок попадет в реально существующие регионы, увидит и испытает на себе то, что вряд ли сможет ощутить в жизни. В-третьих, реалистичное оружие, амуниция, предметы, повышенная интерактивность окружения... Наверное, ключевым моментом игры является как раз ее реализм, в разумных, конечно, пределах. Мы не спорим, Soldier of Fortune — кровавая и жестокая игра, но, поверьте, это лишь вершина айсберга.

АЛТАРЬ КАПРЕАЛИЗМА

С "настоящим оружием" вышла незадача. Ратуя за реализм, разработчики все-таки не хотят превращать игру в чистый симулятор, считая, что так называемый "fun factor" все-таки должен присутствовать, иначе будет просто неинтересно играть. Действительно, кому понравится стать жертвой случайной пули, прилетевшей с другого конца уровня от врага, о существовании которого даже не подозреваешь. В итоге, был обещан компромисс между "правильностью" игры и ее "интересностью".

.EXE: "Попробовав" вид от третьего лица, вы все-таки вернулись обратно к FPS. Почему? Вас не удовлетворило достигнутое во втором "Еретике" или просто ищите разнообразия?

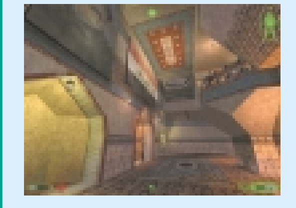
Э.Б.: Мы хотели дать людям интересную, оригинальную игру. Продемонстрировать, что быстрый, насыщенный action вполне может использовать вид от третьего лица. По-моему, у нас это получилось. Мы довольны вторым "Еретиком" и по праву считаем его одной из лучших наших игр. Хотя, по правде сказать, нам просто хотелось попробовать себя в этом жанре. SoF же — это опять FPS, но это не метание между жанрами, просто он здесь больше к месту... Можно я не буду рассказывать, какой классный AI будет у наших противников? Это скучно, это лучше видеть. Замечу лишь, что мерзавцы предпочитают действовать группами и при случае не прочь взять в заложники кого-нибудь из мирных жителей. Полагаю, ни у кого не вызывает сомнение и наличие великолепной сетевой поддержки. Лучшее (до сих пор!) сетевое ядро Quake 2 никуда не делось и готово выполнять свои прямые обязанности. Будут и различные сетевые режимы (преимущественно командные), но пока ничего конкретного. Уж извините.

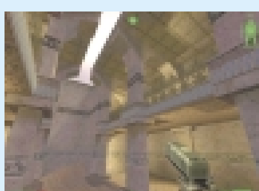
СТРАННО

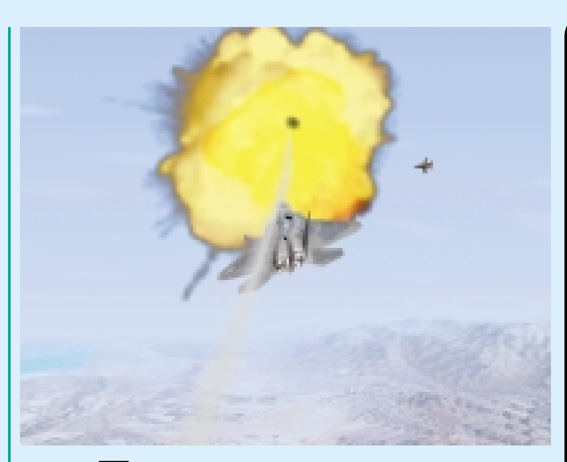
Как и в случае с Heretic 2, Raven опять делает игру "модного жанра", выдавая ее за собственную оригинальную идею. Так ли это на самом деле? Решайте сами, когда SoF и еще пяток подобных игр появятся на свет. Свобода выбора — все-таки отличная штука, особенно, когда есть из чего выбирать.

EXE Роман Косенко

P.S. На вопрос: "Почему игра не использует engine Quake 3?" Raven ответила так: "Всего лишь потому, что нам нужна стабильная и обкатанная технология..."







Привет, Америка

USAF
www.janes.ea.com/usaf
Jane's Combat Simulations
www.janes.ea.com
Electronic Arts
www.ea.com
Лето 1999 г.

Всеми любимая фирма Jane's Combat Simulations обнародовала сведения о своем новом проекте под названием **USAF** (то есть U.S. Air Force). Нетрудно догадаться, что это прямой потомок игры Israeli Air Force (создателей явно не смутило, что некоторые обозреватели называли IAF "самой уродливой игрой за всю историю жанра"); надо признаться, что графический engine, прозванный с легкой руки тех же обозревателей "engine типа "ой, вэй!", на нас также произвел негативное впечатление.

История американских ВВС — штука довольно длинная, и разработчики решили начать ее с вьетнамской войны. Первые самолеты, на которых вам дадут полетать, — это "Тандерчиф" и "Фантом". Уже потом пойдут F-15, F-16, F-117, F-22... Кстати, для большего разнообразия в игру введен и штурмовик A-10.

Говорят, что карьера в USAF будет чем-то страшным; игра займет чуть ли не всю виртуальную жизнь — вы начнете ее лейтенантом, а закончите четырехзвездным генералом.

Все это разбивается на три стадии: прошлое, настоящее, будущее. Прошлое — это, ясное дело,

Вьетнам, настоящее — усиленные тренировки и всяческие полеты по Большому каньону, а будущее — крупномасштабный конфликт в Европе (не сбавляй оборотов, Владимир Вольфович!).

Одной из заявленных "фич" является голосовое управление ведомым (в режиме single player). Мы не возражаем! До того управление голосом еще ни у кого толком не получалось.

Будем надеяться, что американские ВВС удадутся разработчикам лучше израильских...

EXE Андрей Ламтюгов

все настоящее. До того настоящее, что при желании игроки смогут "тянуть" данные для своих игрушечных операций прямо с Нью-йоркской биржи, через Интернет. По словам исполнительного директора I-Magic Билла Стили (Bill Stealey), игрушка "даст каждому шанс проверить себя на выживаемость в условиях реального рынка".

Если к осени, когда должен выйти "Уолл-Стрит", Интернет в России вдруг начнет работать как следует — у нас с вами будет тот самый уникальный шанс проверить выживаемость их рынка в условиях общения с нами. Точите когти!

ЛАРА ПО ЧЕТВЕРТОМУ РАЗУ

Судя по всему, сексапильная профессорская дочь не успокоилась на достигнутом: еще чуть-чуть весеннего авитаминоза — и на наши многострадальные головы обрушится сам Tomb Raider 4!

Впрочем, про "немного" мы, конечно, загнули: Ларочка только-только пошла в разработку, даже официальных заверений от Eidos пока не поступило. Однако разработчики, Core Design, прямо сказали, что четвертая радость не за горами, и о сроках окончания работы речи пока не шло.

HALF-LIFE В НОРМАНДИИ

Во втором квартале (то есть очень скоро!) начнется тестирование новых, чисто многопользовательских уровней "Полураспада". War: Half-Life будет включать новое вооружение, классы и карты, и вообще игровых новинок в "Войне" ожидается масса!

Одно из сражений будет происходить в Нормандии — противники должны будут отнимать друг у друга истоптанный всеми союзными войсками и Спилбергами пляж в горячих и реалистичных схватках — с танками, бункерами, железными касками и другими военными реалиями.

Будем надеяться, что тестирование начнется вовремя и не слишком затянется — глядишь, и успеем к юбилею высадки (6 июня) сыграть разок-другой!

EXE Наталия Дубровская

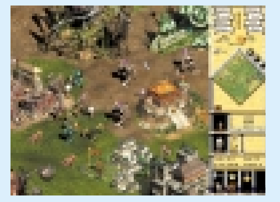
Семь-два

СОЗДАТЕЛЬ "КАПИТАЛИЗМА" НАЧИНАЕТ И, КАЖЕТСЯ, ВЫИГРЫВАЕТ

SEVEN KINGDOMS 2: THE FRYHTAN WARS

Enlight Software
Interactive Magic
www.imagicgames.com
Весна 1999 г.

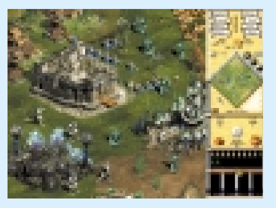
Тревор Чан (Trevor Chan) известен как человек, сделавший Capitalism. Говорят, этот замечательный экономический симулятор продавался вместе с двухтомником "Введение в игру" и талоном, дающим 30-процентную скидку на недельные курсы "Capitalism без комплексов". Покончив с "Капитализмом", Тревор Чан принялся за "Семь королевств". По идее, это была стратегия в реальном времени. Однако у творца было свое видение жанра, и в результате никто толком не понял, как в ЭТО играть.



Seven Kingdoms получили хорошую прессу и обрели фанатичную армию поклонников. Фанатичную, но скромную по размерам. "Крафтеров" испугало обилие управляющих кнопок и количество ресурсов, поклонников походовых стратегий — реальное время, и всех вместе — чудовищная графика. Хотя каждый отметил, что игра неплохая, особенно если пройти все 15 tutorial'ов и не обращать внимание на нелепых плоских уродцев, именуемых нерусским словом "юниты".

Прошло время, и Enlight Software во главе с темным гением Тревора Чана вновь поднимает голову. Ее следующая игра будет называться весьма оригинально: **Seven Kingdoms 2**. Мы уже писали о ней в одном из прошлых номеров. Предлагаю не останавливаться на достигнутом и написать о ней в этом.

Первый же взгляд на скриншоты показывает, как жалок и ничтожен игроман. За десяток тысяч затейливо расположенных цветных точек он готов забыть все плохое и думать только о хорошем. Графика второй части игры настолько же прекрасна, насколько отвратительна была в первой. Очевидно, Тревору Чану пришлось потратить немало денег на оплату труда 3D-художников: домики, крепости и прочие объекты в игре, включая "юнитов", выглядят на пять с плюсом. Рискну привести в сравнение Age of Empires: в статике картинки из SK2 не уступают "Цивилизации" в коротких штанишках". Если произойдет невозможное, и персонажи окажутся хорошо анимированными, то публичный успех игре обеспечен — так уж устроен этот мир, не спорьте.

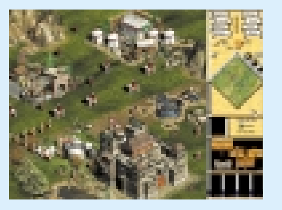


Вторые "Семь Королевств" работают в Hi Color и разрешении 1024x768, программисты Enlight освоили алгоритмы динамического цветного освещения и других нежно ласкающих глаз эффектов. Даже оконца информационных панелей и их внутреннее убранство приобрели совершенно другой вид — нет слов, смена дизайнера пошла команде на пользу.

Вторая хорошая новость — игра не станет проще. Несгибаемый Тревор Чан не собирается идти на поводу у самых младших игроков и ни на йоту не сдает позиций. "Seven Kingdoms были замечательны именно своей сложностью, — говорит дизайнер, — и если мы сделаем игру доступнее, то получим еще один клон". Позиция, достойная уважения, друзья! Давайте же пристально вглядимся в еще неокрепшие черты новой игры, чтобы понять — есть здесь что-нибудь для нас?

СЕМЬ КОРОЛЕВСТВ ПОД ЛУПОЙ

Помимо команды разработчиков в трудах над продолжением приняли участие и сами утопающие — игроки то бишь. Та самая фанатично настроенная армия, простите за тавтологию, фанатов, засыпала Enlight wish list'ами и принимала всяческое участие в процессе. Игроки яростно возжелали поиграть за главных гадов SK — нечеловеческую расу Fryhtans, или фрюхтанов (ошибочно названных в прошлой публикации фританами), и получили желаемое. По свидетельствам очевидцев, фрюхтанская идеология абсолютно отличается от человеческой, и игра за этих монстров выглядит совершенно иначе — это другие Seven Kingdoms.



Фрюхтанам не нужно заботиться о своей репутации или думать о подчиненных. Убить союзника у них почитается за благо, большое благо. За каждого пришибленного товарища фрюхтаны получают жизненную энергию, которая затем идет на воспроизведение потомства. Альянсы также более не являются чем-то обязательным — малейшей угрозы со стороны союзника достаточно, чтобы разорвать договор и "переработать" всю его армию в энергию.

Впрочем, даже если вы выберете людскую расу, фрюхтаны еще дадут о себе знать. Во второй части они резко поумнели, выползли на свет божий и научились строить города.

О, БОЖЕ

Идея с "божествами" в первой части игры была весьма оригинальной, но несколько "недореализованной". Любая раса могла построить некий дворец и вызывать собственное "божество". Увы, тяжкими трудами добытые "божки" оказывались подчас слабыми и безжизненными, совсем не оправдывая возложенных на них надежд.

В SK2 боги стали крепче физически и морально, а сами дворцы теперь дают владельцам весомые бонусы, так или иначе связанные с местной мифологией. Так, египетский Дворец Исиса (Isis) повышает плодородие города, а аналогичное заведение, названное в честь Марса, — делает солдат крепче. Божественные существа тоже не лыком шиты — кельтский Dagodevas зависает над потрясенным неприятелем и обрушивается на головы несчастных в образе большой (и очень твердой) дубины. Индус Hanuman выражает свою деструктивную натуру в форме землетрясения. За остальных, уверен, тоже можно не беспокоиться.

БИТВЫ СТРАШНЫЕ

Боевая система также подверглась серьезной переработке и, по мнению Чана, стала прозрачнее. Теперь новые типы юнитов становятся доступны после постройки определенного здания. К примеру, Dojo "дает" ниндзя, "Башня науки" — шаолиньских монахов и колесницы. Непопулярные шпионы приобрели новые умения, научившись подкупать и покушаться, воровать технологии и выслеживать чужих лазутчиков.

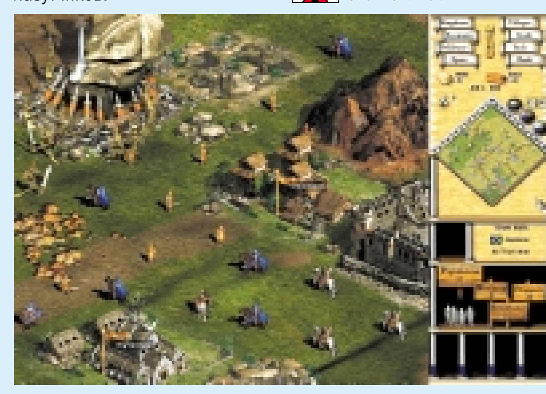
Собственно процесс размахивания мечами, который в SK представлял собой настоящую кучу-малу и был полностью лишен всякого смысла, во второй части обрел толк и расстановку. Группы теперь разрешается вращать по восьми направлениям простым движением мыши. Более того, специально "обученные" командиры быстренько построят свой отряд в нужном порядке — именно таким образом в SK2 вводится система формаций.

Брошенные на произвол судьбы армии в новой игре не будут слепо лезть в бой, едва завидев неприятеля. Три режима, ставшие стандартом в RTS, — aggressive, defensive и stand ground — помогут контролировать поведение подопечных.

И последнее, о чем хочется упомянуть, — герои. Каждая раса, помимо "божества", поставляется вместе с "героем". Ганнибал, Цезарь, Рамсес II и прочие, столь же выдающиеся исторические деятели, обладают уникальными способностями в военной и народно-хозяйственных областях. Более того, героев можно оснастить артефактами (точно, HM&M), которые разовьют их умения. Артефакты разрешается менять, красть и просто отнимать. От сценария к сценарию опыт героических персонажей будет расти, так что Seven Kingdoms 2 — это еще и чуточку RPG.

Подводя итоги, изречем следующее. В Enlight Software, несомненно, знают, как делать хорошие стратегические игры. Удачный дизайн, хорошая графика и работа в близком контакте с теми, кто играет в игры, должны принести Seven Kingdoms 2 большой успех среди поклонников настоящих стратегий.

EXE **Олег Хажинский**



На заре тьмы

ТОНКОЕ ИСКУССТВО КОНВЕРСИИ

DAWN OF DARKNESS

www.dawnofdarkness.com
Ward Six Entertainment
www.wardsix.com
Interactive Associates, Ltd.
1-й квартал 1999 г.

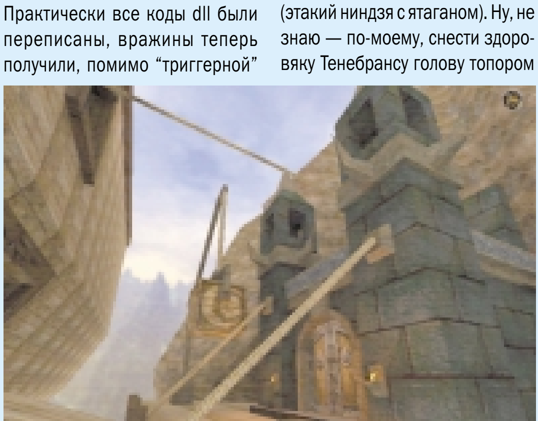
Бедные, бедные люди из Ward Six... Дай им только волю, они бы такой "Халф-лайф" (еще один!) нам сработали — в фэнтези-мире, с отбарабаненным глубоким сюжетом, где в ход вместо осточертевшей магии помимо холодного оружия идут пистолеты с кремниевым замком (кажется, такие штуки именуются "пистолями"). Но так как лапы на exe-файл злополучного Quake 2 им наложить ну никак не удастся (сказывается хроническое отсутствие бюджета и денег на лицензию), то остается лишь одно — носить на себе клеймо TC, Total Conversion.

ДОЛОЙ СТРОГГОВ

А потому все усилия они направляют на тщательную разработку сюжета и буквально покадрового "режиссерского сценария" игрульки **Dawn of Darkness**. Для начала разработчики заявляют, что эта игра "про средневековье" должна быть... реалистичной. Видимо, кремниевые пистолеты то и дело должны давать осечку? Нет-нет, спешно оговариваются они, весельем и драйвом в угоду реализму жертвовать никто не собирается. Просто авторы лютой и, безусловно, праведной ненавистью ненавидят все строгговское и пытаются придать более-менее человеческий вид своему "индустриальному фэнтези". То есть все встречные механизмы должны быть не сложнее подъемного моста и подлежать легкому и логичному использованию. Убив канонира, захватываем древнюю чугунную пушку и посылаем ядро за ядром во вражеский стан.

НЕМНОГО МОЗГОВ В ЧЕРЕПНЫЕ КОРОБКИ

В том, что касается столь нежно лелеемой сюжетной линии, Ward Six пребывает в состоянии невязчивой невменяемости — по ее заверениям, "Халф" и рядом не стоял. Хотя там, в их сказочном DoD, присутствуют и злодей Некромант, и разоренная деревушка главного героя, и прочие, мягко говоря, неоригинальные ходы. С другой стороны, разработчики действительно вкалывают на всю катушку, хоть и на одном голом энтузиазме с амбициями (правда, большие надежды возлагаются на параллельный, уже "движковый", проект под кодовым названием Renaissance, но это совсем другая история...). Замене подлежит практически все, что только можно изменить, не затрагивая заветный exe. Кроме очевидного — моделей монстров и оружия — проведена большая воспитательная работа с вражеским AI, и, все по тем же уверениям, со всеми усовершенствованиями поведения гадин любой желающий умелец сможет изваять полномасштабную РПГ, и единственным ограничением будут размеры уровней Q2. Практически все коды dll были переписаны, вражины теперь получили, помимо "триггерной" системы, позволяющей им легко и быстро ориентироваться на карте, четко распределенные роли, дабы не все они набрасывались на игрока при одном только взгляде в их сторону; монстры способны объединяться в команды, вовсю жульничать и предупреждать сородичей об опасности.



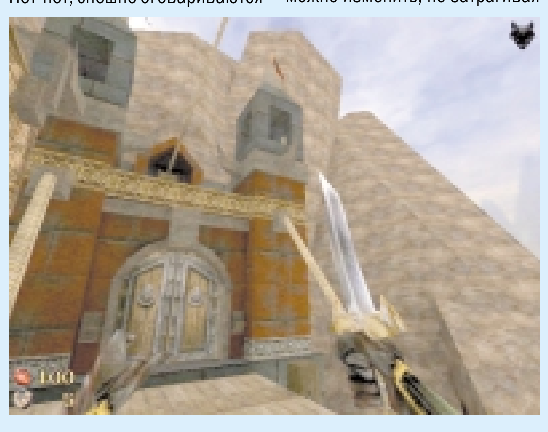
СУДЬБА ПЕЙЗАНИНА

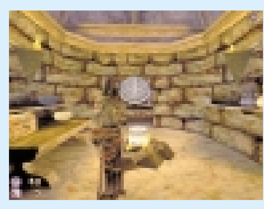
Так как весь проект имеет сильный ролевой запашок, без NPC не обойтись — их семь типов с тридцатью двумя радующими глаз "шкурами". Фокусы со скриптами позволили добиться вполне интерактивных диалогов, где нам должно быть дозволено выбирать варианты ответов. Общению уделено предостаточно внимания: нормальные и здоровые отношения с беззащитными крестьянами, вместо немедленного порубания их в капусту, приведут к быстрому росту материального благополучия путем получения нового оружия и заданий. Если все же порубать или просто пройти мимо, гордо задрав голову, все веселье окажется безвозвратно утерянным.

Ну и собственно оружие — по свидетельству авторов, мечом пользоваться просто невероятно прикольно, как и биться кинжалом с подступающим Скаутом (этакий ниндзя с ятаганом). Ну, не знаю — по-моему, снести здоровяку Тенебрансу голову топором — тоже неплохо. Еще из нечисти можно отметить ящероподобного Демона — из числа прислужников того самого Некроманта — и безымянного красного чертика с трезубцем на базе Q-эмблемы. В них, наверняка, забавно пострееливать из арбалета.

Наличие самого что ни на есть настоящего издателя в лице Interactive Associates, Ltd о чем-то да говорит, многочисленные западные превью DoD полны энтузиазма и даже объявляют очередную "революцию жанра". Звучит совсем неплохо для total conversion...

EXE FRAG Сибирский





МЕЧ ДЖОНА

Наконец-то появилась хоть какая-то определенность по поводу даты выхода и нынешнего состояния Daikatana. Или во всяком случае очередные обещания Джона Ромеро.

Итак, ситуация на сегодня такова: уровни первого эпизода вчерне закончены, и главный дизайнер уровней наводит на них блеск, а остальная команда потеет над вторым эпизодом. Искусственный интеллект для монстров первого уровня пишется как раз сейчас.

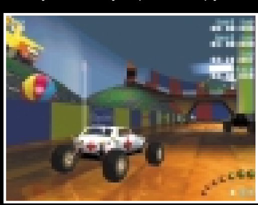
Вскоре нас ожидает выпуск специальной демо-версии для сетевой игры через службу MPlayer, а через месяц после этого — демо-версия для игры через Internet и по локальной сети.

И при всем этом Джон надеется выпустить игру в июне. Поверить, что ли?

СОЛДАТИКИ НА КОЛЕСАХ

Есть что-то привлекательное в детских игрушках. А уж если они взбунтуются — тут такое начинается... Сколько уже всего выходило на эту тему... От Acclaim мы дождались очередной вариации — в этот раз гонки радиоуправляемых машинок Re-Volt.

Сюжет незатейлив, как мычание. Корпорация (и чего все их так не любят?) Toy-Volt выпускала жутко популярные игрушки,



да только вот с машинками переборщила — они взяли, да и взбунтовались. Машинки прочные, ездят почти где угодно, знай жми на кнопки...

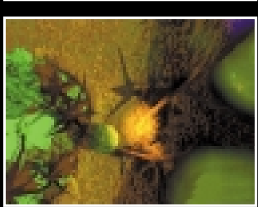
Стрельба обещана, 28 машинок и 14 трасс для одиночной игры в пяти режимах, до 12 игроков по сети (в режимах гонок и битвы), графика — только с ускорителем, зато красивая. Короче, игра как игра. Судя по скриншотам — приятная, но кто ж в наши дни по ним судит... Выход — летом.

ГЛЮКОГЕННЫЙ СОК

Итак, жили-были "Вангеры". Непонятные на Западе за слож-

ность, ненавидимые лично мной за то же самое плюс кривую физику. Нежно любимые и с пеной у рта защищаемые в России. Завоевавшие первый приз в номинации “Левая резьба” и “Action”, наконец.

И были их разработчики, K-D Lab, и была у них задумка сделать следующую версию “движка” и куда-нибудь ее применить. Так появилась “Мехосома”.



Здесь позвольте отступление: “Сома” — это у нас либо вульгарное “тело” (и тогда церковь Мехосомы, дающая игроку власть над Временем, если у него есть Воля, — это всего лишь языческое поклонение машине времени), либо психотропное растение, чей сок потребляли во время ведических жертвоприношений (кстати, в Ригведе полно гимнов соме). Его же предпочитали камлающие сибирские шаманы (и вот тогда становится ясно, что пили авторы, когда делали новую игру).

Впрочем, я отвлекся. Традиционные детали (16-битная графика с ускорителями, трехмерность, 13 миров, опять вид сверху, опять гибрид вокселей с полигонами и десятки магических заклинаний) упомяну вскользь, а вот одно выделю: нам обещают новый метод управления! Совсем новый! Но какой — увы, не говорят.

Осталось подождать — в марте будет технологическая демоверсия (которая, возможно, попадет на наш CD к апрельскому номеру — ТОЛЬКО НАШ). Скриншоты пока, честно говоря, не возбуждают, но, судя по “Вангерам”, впечатление может быть и обманчивым.

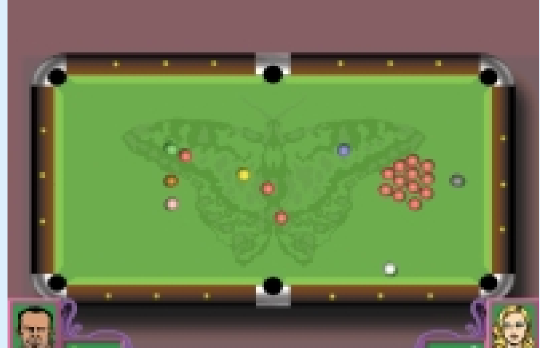
EXE Господин ПэЖэ

Козюльский кий

И ВСЕ-ТАКИ БИЛЬЯРД

“ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК”

GershWin
“Акелла”
www.akella.com
Игра уже вышла



Помните историю про некоего Билли Арта, великого бильярдиста без гроша в кармане, застрявшего волею судеб в городе Козюльске, столице мирового бильярда?.. Эта игрушка прошла по страницам нашего журнала долгий и славный путь. Сначала мы отметили, что есть такие люди из Ярославля, которые очень здорово рисуют, — больше о безымянном тогда проекте сказать было нечего, ибо в природе существовало только несколько впечатляющих набросков и весьма смутная идея “квеста про бильярд”.

Потом была смена времен года, публикаторов и жанра — бильярд делался все сложнее, а “квест” все обрастал и обрастал сюжетом: симулятор бильярда с элементами квеста, квест с элементами бильярда, симулятор без элементов, элемент без симулятора...

ТЕПЕРЬ БЕЗ СОМНЕНИЯ

Пока все вдруг не кончилось, и не вылупилось всем на удивление нечто решительное и окончательное: “Провинциальный игрок”, фирма GershWin, публикатор “Акелла”. Очень неплохой симулятор бильярда с некоторыми (местами даже вполне ощутимыми) элементами квеста. Приличная работа художников, делавших “сюжетную” часть, не только вносит необходимый оживляж, но и откровенно радует глаз. В большой степени именно это, комикс, почти свободный от анимации, “веселые картинки”, вкрапленные в бильярдные баталии для поддержания сюжетной основы, и делают игру достойной внимания.

ОТ БОРТА В УГОЛ

В игре представлены три основных типа бильярдных забав — “американка”, снукер и карамболь — и 12 “индивидуализированных” противников трех классов (читай: уровней сложности). Для “чайника”, дальше “американки” не плававшего и, естественно, растерявшегося при виде цветных шариков, расставленных на столе в достаточно неожиданном для его, чайниковых, глаз порядке, предлагается очень толковое бильярдное руководство (плюс история сумасшедшего города Козюльска и его бильярдных достижений).

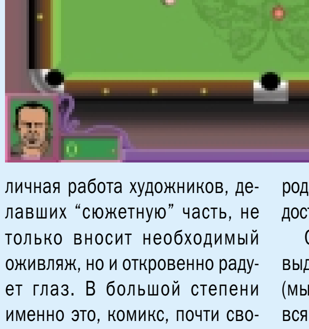
Стол — вид строго “сверху”; выделяем мышью шарик, и она (мышь) превращается в кий: за всяким ее перемещением следует пунктир, указующий траекторию, по которой полетит шар при ударе из данной позиции. Удар можно настроить потоньше: нажал на Ctrl — и выбирай себе “особую” силу удара и точку на шаре, по которой он будет произведен. При игре в снукер без такой настройки обойтись очень трудно, а за карамболь лучше и не браться.

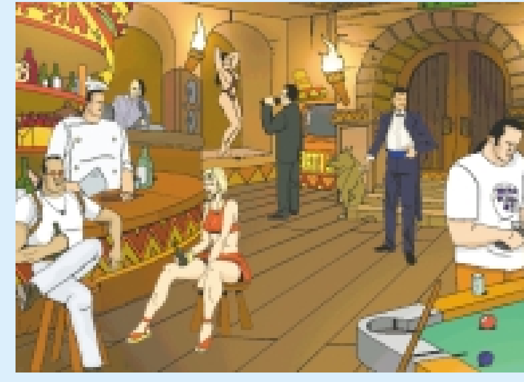
ОН ДОЛЖЕН БЫТЬ ЖИВЫМ И ТЕПЛЫМ

Главный недостаток “Игрока” — отсутствие режима “мультиплейер”. Невозможность надавать по ушам не искусственному интеллекту, а натуральному, для соревновательной игры — вещь просто недопустимая. В меню “Провинциального игрока” есть пункт “Пробная игра” — для тренировки, и только в этом режиме вы сможете выбрать состязание с человеком. Но — только разовая партия, никакой сюжетной линии, никакого развития: не то что “топа” нет, имени ввести и то не дадут!

Но и поиграть “в комиксе” — сплошное удовольствие! Так что рекомендуем. Долгих часов счастья не гарантируем, но... как развлеченьице в минуту грусти и простоя любые “Лайнесы” делает, однозначно. Системные требования у игрушки таковы: Windows 95, Pentium 120, 16 Мбайт RAM, 4x CD-ROM.

EXE Наталия Дубровская





Настоящий wargame

ПРОЦЕСС УНИЧТОЖЕНИЯ “ХЕКСОВ” И “ТУРНОВ” НАБИРАЕТ СИЛУ

ROAD TO MOSCOW

BDG
Interactive Magic
www.imagicgames.com
2-й квартал 1999

Компания BDG, разрабатывающая “военную игру” **Road to Moscow**, вышла на финишную прямую. Ситуация с издателем наконец-то определилась: им станет I-Magic. Сюжет — война на Восточном фронте. Несколько “локальное” название не должно никого смущать: игра заключает в себе большое количество сценариев (на данный момент их одиннадцать), отражающих почти весь ход войны, а не только битву за Москву.

RTM уходит корнями куда-то в классические походовые варгеймы — но вместе с тем игра не имеет почти ничего общего, например, с “генеральской” серией. RTM — это попытка как можно более точно сымитировать командование войсками на стратегическом уровне. В этом смысле ее ближайший аналог — серия Close Combat, в которой приходилось делать примерно то же самое, но на уровне тактическом. Здесь же вы будете командовать не отделениями и расчетами, а дивизиями и корпусами. Вот и еще одна аналогия: игра идет в реальном времени, шестиугольники отсутствуют как класс. Невольно вспоминается еще одно классическое произведение — Harpoon.

Находясь на посту главнокомандующего, вам придется решать практически все задачи, которые возникают в ходе большой войны. Бесцветные прямоугольнички на карте (легенда полностью соответствует стандартам НАТО) — это объекты более сложные, чем изящно нарисованные танки Panzer General II.

И, конечно, игра будет просто-таки нафаршированa различными спецификациями вооружения.

И ВНОВЬ — ОБ ЭЛЕКТРОННЫХ МУЖИКАХ

Разумеется, главнокомандующий не может сам заниматься вопросами снабжения какой-нибудь дивизии. Да и многими другими тоже — у него хватает дел и без этого. Но эти задачи неизбежны и могут решаться хорошо или плохо — в зависимости от того, кто за них отвечает. Важнейшим элементом Road to Moscow является подбор кадров. Виртуальные генералы — их можно назначать на посты или смещать с таковых — действительно обладают абсолютно индивидуальным стилем (это заметно уже сейчас — на стадии ранней “беты”). Мало того, при назначении людей для решения оперативных задач (в планировании боевых действий также есть несколько уровней иерархии) надо учесть их специализацию: генералы бывают танковые, авиационные... всякие, короче. Надо заметить, что и у вас будет некое подобие того, что в ролевых играх называют “статистикой”.

К сожалению, в игре, видимо, не будет “виртуальных боссов” — раньше планировалось реализовать такую идею. Суть ее вот в чем. Вы подчиняетесь Сталину или Гитлеру, и их собственные идеи относительно того, как надо воевать (да и просто отношение к вам), могут сильно повлиять на свободу ваших стратегических решений. Жаль. Исторических примеров — уйма, так что это было бы немаловажным фактором...

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ “ИНТЕЛЛЕКТ”

Итак, BDG обещает нам весьма продвинутый дружественный AI. Каким же тогда назовут вражеский — ведь он должен быть по крайней мере не слабее?

Ответ на этот вопрос лично меня поверг в легкий шок — при всем дефиците подробностей. Интеллект супостата будет не просто хорошим. А самообучающимся. AI будет анализировать развитие различных ситуаций и делать “заметки на будущее”. Аналоги такому припомнить трудно.

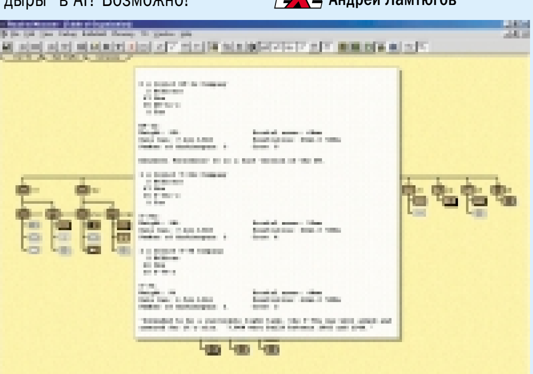
Значит ли это, что игра Road to Moscow отменит само понятие “типового приема” — такие неизбежно возникали, по мере того как геймеры нащупывали “дыры” в AI? Возможно!

ГЛАЗАМИ ШТАБИСТА

Осталось лишь сообщить о том, как все это будет выглядеть. И тут на память опять приходит “Гарпун”... Похоже, что выглядеть все это будет весьма и весьма лаконично. Ваше единственное окно в большой мир — карта (правда, очень красивая) с расположением соединений и масса различных схем. По крайней мере имеющиеся на сегодня скриншоты не предлагают ничего сверх того. Надо полагать, что такая же ситуация будет и со звуком — в штабах просто нечему звучать. Однако даже при таком подходе можно здорово провалиться при создании интерфейса; так вот, насколько можно судить, этого не произошло. Интерфейс “интуитивен”, а огромное количество информации, которое игра выпускает из себя по ходу дела, усваивается довольно легко. Так утверждают бета-тестеры.

Вот такая нам светит игрушка. Надо сказать, что вещь обещает быть весьма оригинальной, а в некоторых отношениях — уникальной. Конечно же, мы будем ее ждать... но, скорее всего, даже при благоприятном раскладе она станет одной из тех “элитных” игр, которые пользуются горячей любовью — но только в пределах узкого круга...

Андрей Ламтюгов



QUAKECON ‘99

Если к августу у вас обнаружится лишний чемодан денег, то, не дожидаясь очередных сюрпризов от любимого правительства, потратьте их на поездку в Mesquite, Texas. Как раз в это время (с 5-го по 8-е) там будет проводиться QuakeCon ’99 — официальный чемпионат по Quake 3: Arena. В спонсорах числятся как имеющие прямое отношение к игре id software и

Activision, так и примкнувшие к ним AMD, Apple Computers и ATI Technologies. Планируется провести два отдельных чемпионата: первый (на 32 персоны) для представителей прессы, а второй (512 участников) для всех остальных. Среди призов: компьютеры; коробки с Игрой, подписанные разработчиками; футболки и бейсболки с ее же символикой и т.д. Желающие поучаствовать могут заглянуть по адресу www.quakecon.org за более подробной информацией.

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

Папа любит тетрис, мама любит тетрис, все любят тетрис, а вот компания Blue Planet Software его просто ненавидит. Задумав реинкарнировать многострадальный шедевр Алексея Пажитнова, она приобрела на это дело лицензию и теперь самозабвенно лепит нечто под названием Next Tetris. Когда к оригиналу добавить нечего, клонмейкеры начинают извращаться. Сначала появляется новое оформление, потом уродуются правила и под конец возникают “новые” функции. Именно в таких муках рождается Next Tetris. Будут и новая графика (где ты, аскетичный текстовый режим?), и новые фигуры, и столь необходимая сетевая поддержка.

Версия для PlayStation (!) появится уже в июне, а для PC — только осенью. Да, издавать “неведому зверушку” собирается некто Hasbro Interactive.

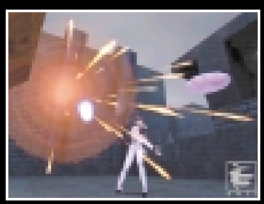
ФИЛЬМ! ФИЛЬМ! ФИЛЬМ!..

Чем дальше в лес, тем толще партизаны. Истину эту в очередной раз подтверждает компания Valve Software. Дело в том, что по мотивам Half-Life: Uplink (см. на нашем диске) уже снят небольшой, порядка пяти минут, фильм. Занималась этим, правда, не сама Valve, а британское агентство Cruise Control, но факт остается фактом...

Местом съемок была выбрана заброшенная военная база USAF в Bedfordshire, UK (по свидетельствам очевидцев — вылитая Black Mesa). В мероприятии, которое, кстати, длилось всего два дня, были задействованы четыре актера. Ролик (фильмом его назвать все-таки трудно) рассказывает о незавидной судьбе трудяги-журналиста, проникшего в Black Mesa в поисках очередной сенсации (как поучительно...). Как вы думаете, с какой целью это затевалось? Конечно же, для того, чтобы привлечь к игре внимание неигровой общественности и напомнить о ней всем остальным. Реклама, понимаешь. В общем, тех, кто заинтересовался, с нетерпением ждут на www.cruisecontrol.uk.com.

...И ЕЩЕ ОДИН

Господа, процесс, похоже, пошел. Количество "сугубо сетевых" проектов растет день ото дня, и темпы этого роста ужасают. Недавно молодая команда Coil оповестила всю игровую общественность о том, что она начала работать над своей первой игрой — The Glyphs. Арендовав готовый "движок"



Нечистосетевой

UNREAL: TOURNAMENT

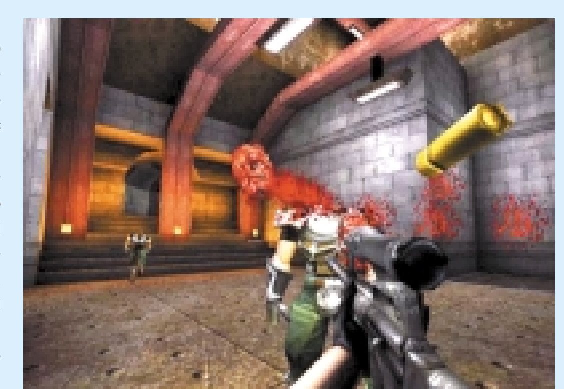
Epic Games
www.epicgames.com
GT Interactive
www.gtinteractive.com
2-й квартал 1999 г.

В последнее время любимый в народе Epic Games, во главе с ведущим дизайнером Клифом Блежински (Cliff Bleszinski), упорно убеждает общественность, что **Unreal: Tournament** не есть чистый multiplayer. В качестве доказательства приводится количество человеко-часов, затраченных на создание ботов и... проработку сюжета.

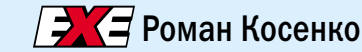
Удивлены? Я, признаться, тоже. Оказалось, что в UT каждый уровень сопровождается небольшим текстом, в подробностях живописующим, почему нам подсовывают именно это творение левелостроения. Именно так, по ходу игры, нас насильственно продвигают по некоему подобию "сюжетной линии" (хотя после Half-Life это словосочетание тяжело соотносится с простым текстиком).

Кроме того, недавно обнаружилась еще одна "особенность". Суть ее в том, что перед каждым боем мы можем вдоль и поперек проштудировать досье на противника (так называемое bio), в котором подробно описаны его сильные и слабые стороны, любимые приемы и т.д. Разработчики уверяют, что иногда без этой информации победить будет довольно сложно. За подробностями пришлось обратиться к самому Клифу.

Game.EXE: Клиф, до нас дошли сведения, что все боты в Unreal: Tournament — без пяти минут личности. Расскажите, откуда игра берет данные для их досье (bio). Существует ли предопределенный "список персонажей" или вся информация генерируются динамически? Если первое, то каков размер этого списка?



Клиф: В угоду сюжету все bio составлены нами заранее. Информация, содержащаяся в них, помимо банального "ФИО" включает в себя расовую принадлежность, автобиографию, физические данные, личные привычки, "стиль игры" и т.д. Кроме того, игрок может сам изменять эти данные так, как ему заблагорассудится, получая практически любого противника.

 Роман Косенко

Вспышка слева

FLASH POINT

www.flash-pnt.com/
Bohemia Interactive
Interactive Magic
www.imagicgames.com/
Лето 1999 г.

Пополнение в семействе action/strategy ожидается в середине лета — именно тогда Interactive Magic собирается издать творение чешских разработчиков из Bohemia Interactive под названием **Flash Point**. И специалисты уже сегодня ставят игру в один ряд с будущими шедеврами — Spec Ops 2, Rainbow Six 2 и Navy SEALs.

Но оставим в покое бедных специалистов, лично нам кажется, что Flash Point будет более action, чем strategy, с некоторым уклоном в симуляторы. Судите сами: игрок обнаружит себя на поле боя с автоматической винтовкой в руках и почти сразу окажется под перекрестным огнем. Времена тяжелые, на дворе будущее, ядерный постхолокост и всяческая анархия. Задания под стать времени — охрана ценных грузов, разведка местности и отстрел небольших групп врага. Классический 3D-шутер на свежем воздухе в районе пятой миссии начинает плавно превращаться в аркадный симулятор всего, что только можно: сначала джипа, потом грузовика, танка (почему бы не M60A3?), вертолета (Cobra, Warthog). Всего в игре около 25 различных видов техники — любители порулить будут довольны.

Заработав трудовые мозоли от различных штурвалов, рычагов и рулей, доказав свою состоятельность и зрелость, мы переходим на руководящую работу. Игра доверяет нам личный состав, и в этот момент (да-да!) превращается в action/strategy. Мы по-прежнему активно участвуем в боевых действиях, переключаясь между видами от первого и третьего лица (эй, почему никто не делает вид от второго лица? хочу!), но при этом имеем возможность отдавать приказы другим участникам действа, управляем ресурсами, распределяем вооружение и оборудование. Бывшему десантнику придется учитывать содержимое счета в банке, запас горючего и боеприпасов.

3D во Flash Point местного, чешского, разлива, и это заметно сразу. Впрочем, текстуры, плотно обтягивающие стены домов, броню танков и кокпит вертолета, выглядят вполне достоверно. Разработчики обещают жизненные звуковые эффекты (читай: 3D-звук), настоящую физику и реалистичные модели движения для каждого из двух с половиной десятков перемещающихся объектов. Методы управления подчиненными пока, увы, держатся в глубоком секрете.

EXE Олег Хажинский

Остановить бегущего Кобзона

ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ОФИЦЕРСКОГО СОСТАВА

FORCE 21

www.redstorm.com/force21
Red Storm Entertainment
www.redstorm.com
3-й квартал 1999 г.

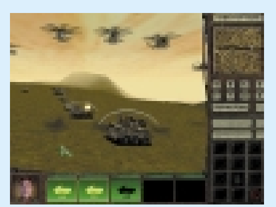
"Как не остановить бегущего бизона, так не остановить поющего Кобзона", — жаловался какой-то меломан. А у нас свои проблемы — Red Storm во главе с победоносным специалистом по общим вопросам Томом Клэнси продолжает засыпать нас играми.

Системность подхода Red Storm в раскрутке своих творений вызывает уважение. Берется роман Клэнси (это не проблема), "вышедший таким-то тиражом, отмеченный такими-то наградами". Затем находится соответствующий консультант, бывший "морской котик" или активный участник операции "Буря в пустыне", ныне на пенсии. После этого совершенно произвольная команда разработчиков средней руки делает игру, и... получается очень даже хорошо, а иногда — просто замечательно, как в случае с обожаемым мною Rainbow Six.

БАТАЛЬОНЫ ПРОСЯТ ИГРЫ

На этот раз речь идет о новой стратегии в реальном времени **Force 21**. За основу взят роман Клэнси "Into the Storm, A Study in Command", увидевший свет в мае 1997 года. Консультант — генерал Frederick M. Franks-младший, ныне на пенсии, конечно же, участник операции "Буря в пустыне". Огромный пресс-релиз в красках рассказывает о боевых заслугах военачальника, подробности мы опустим, но будьте уверены — консультант оказался человеком опытным. А уж в компьютерных играх — просто дока (не путать с одноименной зеленоградской компанией): в свое время Фредерик-младший принимал самое активное участие в разработке обучающих симуляторов для армии США.

Генерал весьма оптимистично настроен в отношении виртуальных обучающих систем. Если компьютерные игры помогают десантникам приобрести необходимые навыки и сэкономить



пару миллионов долларов налогоплательщикам, то почему игроки за свои кровные $50 не могут почувствовать себя настоящими крутыми десантниками, а то и гляди — полководцами?

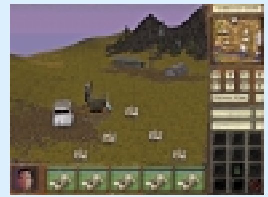
И если Rainbow Six с известными допущениями можно назвать симулятором спецназа, то Force 21 чуть-чуть приподнимет нас вверх по командной лестнице, вверив в распоряжение целый батальон.

ДЕКОРАЦИИ

Мрачные, как обычно. Год 2015-й, и мы на пороге третьей мировой войны. Бывший Союз, как ему и полагается, агонизирует, а вот Китай, со свободной экономикой, разумеется, поднялся и стал самой влиятельной державой в Азиатском регионе. Потерявшие всякий стыд китайцы атаковали Казахстан, Россия не осталась в долгу, а Штатам просто пришлось вмешаться — вопрос, какая держава будет доминировать в 21-м веке еще открыт, но видеть в этой роли Китай никому, кроме самого Китая, не хочется.

Система СОИ сделала ядерную войну бессмысленной, и потому мы выясняем отношения с помощью "обычной" техники 21-го века — танков, артиллерии, авиации. Сама игра, однако, вряд ли окажется "обычной" RTS в полном 3D, каких много будет в текущем году, — приверженность Red Storm к реализму и наличие маститого консультанта внушают определенные надежды.

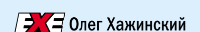
В классических RTS мы действуем на свой страх и риск, в полном одиночестве — у нас есть миссия, у миссии есть цель, мы добиваемся цели, и игра заканчивается. В Force 21 на на-



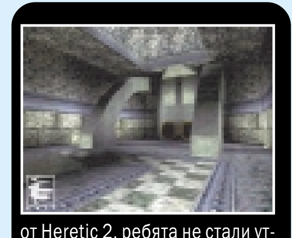
шей шее сидит начальство, а на шее начальства — еще одно, и так далее. Приходится координировать свои действия с другими подразделениями. Положительная сторона — в трудный момент "коллеги" могут прийти на помощь. Артподдержка, атака с воздуха, подкрепление или свежие данные разведки — стоит только попросить. Правда, в реальной боевой ситуации артиллерия может понадобиться не только вам, пилоты могут не найти цель с первого захода и так далее. Это жизнь...

Еще один интересный момент в Force 21 — человеческий фактор. Во главе каждого подразделения стоит офицер, человек из плоти и крови, со своими достоинствами и недостатками. Люди устают, а машины ломаются. Боевые действия идут в реальном времени, днем и ночью, и наша задача — выполнить приказ с минимальными потерями в личном составе и технике. Мы (как старший по званию) следим за карьерой каждого подчиненного, отправляем людей на переподготовку, перетасовываем кадры — делаем все, чтобы боевая машина работала как часы и каждый офицер занимал в ней свое место.

Управление войсками в Force 21 будет вестись на двух уровнях — стратегическом (вид сверху, карта местности) и тактическом (3D с плавающей камерой). Масштаб действий довольно велик — в миссии могут участвовать до 60 танковых взводов, вертолеты и артиллерия. Присутствие в сражении тонкой электронной техники и военных инженеров говорит о том, что боевые действия будут вестись по "настоящим" правилам: разведка, наведение ударов с воздуха, строительство переправ и "засевание" минных полей. Разработчики требуют Pentium 200, 32 Мбайта памяти и рекомендуют 3D-акселератор, совместимый с Direct3D. Смешные люди. Они все совместимы...



Олег Хажинский



от Heretic 2, ребята не стали утруждать себя работой над single-частью игры, направившись по стопам сами-знаетекого. Результаты пока не впечатляют. Вообще, количество информации об игре находится между "очень мало" и "совсем нет". В наличии лишь история о том, как некий Dr. Okoro, раскрыв секрет найденных при раскопках "глифов", создал супероружие, да несколько невзрачных шотов. Особой архитектуры на них в упор не видно, а единственная (пока) игровая модель чересчур смахивает на старика Корвуса. Грустно. Даты выхода у игры пока нет, как, впрочем, и издателя.

EXE Роман Косенко

ORIGIN УХОДИТ В СЕТЬ

Фирма Origin, очевидно, увлекшись идеей онлайновых игр, позволила себе небольшую неточность в объявлении планов на ближайшее будущее. Испуганные фанаты серий Ultima и Wing Commander не без оснований решили, что Origin навсегда прекращает работу над single player-играми и полностью отдается онлайновым проектам.

Официальные источники в Origin опровергают подобные абсурдные слухи. Да, после релиза A-10 и Ultima: Ascension последуют несколько сетевых проектов — в том числе в обоих упомянутых ранее вселенных. Но Origin ни в коем случае не собирается концентрироваться только на сети.

Сие досадное недоразумение нельзя не прокомментировать. Похоже, что и Electronic Arts, и Origin Systems нашли пионерский опыт Ultima Online весьма доходным — не только в смысле разработки сетевых технологий, но и в финансовом плане. А ведь жадность — это порок!

EXE A.B.

НАШ ПАРОВОЗ, ВПЕРЕД ЛЕТИ

Продажи самой железнодорожной игры прошлого года, Railroad Tycoon II, идут более чем хорошо: на начало марта, по данным издателя Gathering of Developers, реализовано уже полмиллиона копий. Чтобы "прирост прироста" оставался на должном уровне и далее, разработчик PopTop Software уже вовсю трудится над "второй частью" RRT2, которая будет называться The Second Century.

Нас ждут 18 новых сценариев с современными поездами и двигателями, новые карты (как для многопользовательской, так и для одиночной игры), новые заводы, новые пейзажи, новая музыка и заставки. Все новое. Время действия — начиная с ранних 30-х и заканчивая поздними 40-ми, но уже следующего века.

Railroad Tycoon II: The Second Century будет поддерживать многопользовательский режим по локальной сети, модему и Интернету. Все это роскошество ждет нас уже этой весной. За дополнительной информацией страждущие могут обратиться по адресу www.poptop.com.

НЕ ВСЕ СПОКОЙНО В КОРОЛЕВСТВЕ

У нас небольшая потеря: Total Annihilation: Kingdoms не появится на прилавках в марте, как это было обещано. Срок выхода игры перенесен на июнь. Разработчики уверяют, что готовы выпустить TA:K хоть завтра, однако боссы решили чуть притормозить, чтобы "сделать игру еще лучше". За это время будет слегка переработан "движок" и добавлено несколько интересных функций, предложенных местными фанатами.

Кроме того, серьезной регулировке подвергнется баланс сил. В CaveDog сделали сенсационное заявление: они собираются РАЗБАЛАНСИРОВАТЬ игру. По мнению авторов, в последние месяцы тестирования все расы стали слишком похожи друг на друга. Творцы сознательно наделяют участников сверхпреимуществами. Veruna будут полностью контролиро-

Зверюги

ЕСТЬ ЛИ У M1 TANK PLATOON II ШАНС БЫТЬ ЗАГРЫЗЕННЫМ?

STEEL BEASTS
eSim
www.esimgames.com
2-й квартал 1999 г.

Игра **Steel Beasts**, видимо, имеет право на такое название: одно из ее действующих лиц носит имя Leopard, а другое — Abrams (заметим, что Abrams, по сути своей — генерал; впоследствии он стал американским танком). "Леопард", конечно же, второй. Настоящий ОБТ (основной боевой танк).

ДОЛОЙ ЗВЕЗДОЛЕТЫ

"Леопард" лучше "Абрамса", но американцы об этом не очень любят говорить. Тем не менее интересно, что здесь в роли "Абрамса" выступит M1A1 (а не M1A2, как повелось). Конечно, разница не такая значительная, как между "Апачем" и "Апачем Лонгбоу", но все же примечателен факт выбора не "звездолета", а "рабочей лошадки".

Центром Steel Beasts, как и положено в танковых симуляторах, выступит предварительно созданная миссия. Уже сейчас известно, что дополнительными факторами в ней станут артиллерия и минные поля. Вопрос о наличии пехоты находится в стадии обсуждения. На наш, экзешный, взгляд обсуждать тут особо нечего; танки без пехоты — вещь весьма сомнительная, если вы хоть сколько-нибудь претендуете на реализм. Они, кстати, претендуют. В перечне "фич" заявлена реалистичная работа лазерного дальномера — в том числе и та ситуация, когда возвращаются несколько отраженных сигналов, а также влияние ветра на баллистику (прежде даже в самых реалистичных симах анемометр на крыше башни "Абрамса" был не более, чем архитектурным украшением).

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ

Геймер может занять два "рабочих места" — командира и наводчика. Интересно, что делается это не столько по выбору, сколько в зависимости от характера миссии. Иногда речь идет об одиночном танке (чудны дела твои, Господи; когда такое бывает?), а иногда — и о танковой роте. Говорят, что "свои" отличаются продвинутым интеллектом. К примеру, танки смогут сами отыскивать естественные укрытия. Посмотрим, посмотрим.

Двухмерная карта. Танковых симуляторов много, и надо признать, что большинство из них дают возможность выиграть заварушку без отрыва (взгляда) от той самой карты. Специалисты eSim заявляют, что одной из их целей при разработке Steel Beasts была именно ликвидация этого безобразия. И еще замечание: вдобавок ко всему в игре будет так называемая "карта поля зрения" (line-of-sight map), которая должна оказать существенную помощь при расстановке сил. Кстати, о поле зрения... Пример: танк на фоне неба (допустим, стоящий на вершине холма) будет гораздо легче обнаружить, чем танк на фоне деревьев...

РИСУЙ, РИСУЙ... ПАГАНИНИ...

Обратите внимание на скриншоты. Вроде бы, все очень мило и не хуже, чем в M1TP2. Вроде бы... Скопления одиночных деревьев действительно присутствуют. А вот плотного леса нет как нет. Предполагалось, что впервые такое удастся только Psygnosis с ее проектом Panzer Elite. Вероятно, мы ошиблись.

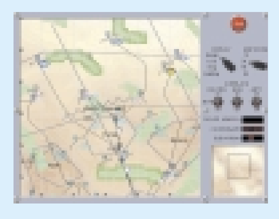
Вообще же, разработчики заявляют, что местность отрисовывается на четыре с половиной тысячи метров. Весь же ландшафт, на котором разворачивается миссия, займет 160 квадратных километров. Этого должно хватить. Engine особо оптимизирован под отрисовку местности с учетом того, что точка зрения находится близко к земле.

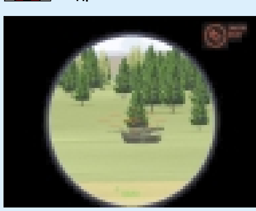
ВОЗМОЖНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Может ли игра Steel Beasts превзойти имеющегося на сегодня короля "современных" танковых симов (имеется в виду M1 Tank Platoon 2)? В принципе, да — если разработчики и в дальнейшем будут использовать золотое правило: взять лучшее из существующего и еще более усовершенствовать его.

Насколько можно судить, у них есть все возможности для этого.

EXE Андрей Ламтюгов





Уже скоро

ВСЕМ ИДОНЕНАВИСТНИКАМ ПРОСЬБА ТИХО УДА(Л/В)ИТЬСЯ

QUAKE 3: ARENA

www.quake3arena.com
id software
www.idsoftware.com
Activision
www.activision.com
2-й квартал 1999 г.

В преддверии выхода Q3Atest (когда вы будете читать эти строчки, ЭТО, скорее всего, уже произойдет) события внутри и вокруг любимой id становятся интересней и колоритней. За отчетный месяц мелких, но довольно занятных фактов набралось порядочно, и я решил изложить их в одном материале.

ВОРУЮТ-С

Во-первых, в начале марта-99 доблестные бойцы вполне видимого фронта (этакие "романтики с персоналками") стащили альфа-версию "Арены". Вернее, даже не "альфу", а IHV (Independent Hardware Vendors) Test, предназначенный для распространения среди производителей "железа" — для проверки совместимости. От самой игры там практически ничего не было, но уже через пару дней в "рунет" потекли вольные воровские сочинения о том, "как ОНО у меня тормозило" или даже "почему мне не понравилась Quake 3: Arena". (Впрочем, у особо продвинутого Интернет-жулья, вероятно, исключительно из-за всепоглощающего чувства собственной крутости, это недоразумение вызвало добрые чувства.) Официальное заявление id'a, объясняющее, что это "стресс-тест" и даже близко не игра, "сочинители" пропустили мимо ушей.

В СЕМЬЕ ПОПОЛНЕНИЕ

Следующее, по счету, но не по значению, событие внутреннего характера. Кармак, кажется (тьфу, не сглазить бы), перестал разгонять "творческих работников", набирая взамен программистов. Недавно в id в качестве дизайнера (нет, не простого создателя уровней, а именно дизайнера — того, что с большой буквы) пришел сам Грэим Дэвайн (Graeme Devine) — человек, основавший компанию Trilobyte, создавшую такие шедевры, как The 7th Guest и The 11th Hour (это квесты, если кто не знает). Кстати, за всю историю индустрии, только три игры разошлись тиражом более двух миллионов копий. То были: The 7th Guest, Myst и DOOM. Но это так, лирическое отступление.

Пока что Грэим, вместе с остальными идовцами, будет заканчивать Quake 3: Arena, а вот потом... id — некогда безоговорочный лидер индустрии 3D action — чувствует, что постепенно теряет позиции и твердо намерена исправить ситуацию. Из пространных разговоров Дэвайна ясно: они задумали что-то колоссальное и, как ни банально звучит, революционное, но что именно, пока остается загадкой. Видимо, опять нам придется подождать, пока Они созреют для разговора.

ЗА КЕВИНА!

А еще, примерно в середине февраля деятели, настойчиво добивающиеся освобождения из-под стражи небезызвестного Кевина Митника (Kevin Mitnick), взломали сайт id software. В результате, на его лицевой странице появилась надпись "Free Kevin Now". Уверен, что весь персонал id software, а также сотрудники департамента ФБР, арестовавшие товарища Митника и регулярно посещающие этот сайт, по достоинству оценили значимость такого поступка. Но надпись id'овцы все-таки убрали. Причем молча, что для них весьма нехарактерно. Кевин же продолжает сидеть.

САМ СЕБЕ РЕЖИССЕР

Потом Джона (естественно, Кармака) потянуло на общение. Интервью, обновление .plan-файла, наконец, просто переписка с поклонниками. В итоге, он, во-первых, пообещал выдать народу исходные тексты первого Quake. Не сообщил, правда, предполагаемую дату этого знаменательного события, но сказал, что это будет не раньше выхода Anachronox (Raven после этого объявила, что тоже подарит миру исходники Hexen 2, если Activision разрешит). Во-вторых, смачно плюнул в сторону community, сказав, что его абсолютно не волнуют никакие петиции (народ же в это время старательно собирал подписи под требованием добавить в Q3A поддержку 3D sound). Дальше

Джон рассказал, что с недавних пор лично занимается ботами "Арены". "Cash уже почти закончил код, отвечающий за их стратегию и навигацию, я же хочу доработать тактику", — доверительно сообщил он. Между делом выяснилось, что именно неготовность ботов тормозит выход игры и что они еще "не умеют" играть в CTF.

НЕСЕКРЕТНЫЙ СЕКРЕТ

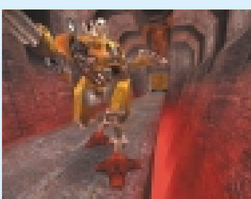
А в опубликованном (и тут же убранном — оказалось, разрешения на публикацию не было) аудиоинтервью все с тем же Джоном, кроме пространных рассуждений обо всем и ни о чем, ушлые любители сплетен обнаружили намек, переходящий в прямое признание: Джон твердо знает, что 3Dfx вовсю работает над новой платой, и это не скучный Voodoo 3, а нечто совершенно новое, с поддержкой 32-битного рендеринга...

И НАПОСЛЕДОК

Перед самой сдачей материала я вспомнил, что до сих пор ничего не известно о музыке игры и обратился к Тоду Холленсхэду (Todd Hollenshead) за информацией. Вопрос звучал так: Тод, странно, что вы до сих пор не рассказали миру о музыке, которая будет звучать в Quake 3: Arena. Кто из музыкантов сочиняет ее для вас на этот раз? Будет ли она написана специально для игры или вы хотите использовать уже готовые композиции? Ответ Тода: Наше молчание обусловлено тем, что музыка еще просто не готова. Над ней трудятся сразу несколько коллективов, и, конечно же, все треки будут записаны специально для игры. К сожалению, я пока не могу сообщить подробностей и назвать имена...

И на том спасибо.

EXE Роман Косенко



вать воду, с Aramon никто не справится на суше, Zhon станут настоящими королями партизанской войны. Игрокам придется выкручиваться в поисках "гениальных тактических решений". Что ж, попробуем — главное, чтобы они существовали в природе.

Второе серьезное изменение — массовые "увольнения" среди юнитов. Разработчики пришли к выводу, что далеко не все придуманные персонажи могут по-настоящему пригодиться в игре. Лишние были безжалостно сокращены или объединены друг с другом, образовав более мощные существа.

Мне лично кажется, CaveDog вовсе не обязательно было уточнять, почему именно Kingdoms задерживается. Теперь всем ясно, что у разработчиков нет четкой концепции и понимания, как делать игру, а есть только смазливый "движок" да громкое имя за спиной. Впрочем, концепция и понимание вполне могут образоваться за четыре дополнительных месяца, так что не надо расстраиваться раньше времени.

СУЩЕСТВА ПОЛУЧАЮТ СВОБОДУ

CyberLife Technology, разработчик знаменитых Creatures и Creatures 2, сделала важный шаг — выпустила "существ" на волю. А точнее, рассекретила весь инструментарий для создания Creatures-совместимых миров и объектов. Большинство программ и библиотек распространяются совершенно бесплатно, а некоторые — самые мощные — продаются за деньги. Желающих приложить руку к развитию Альбии нашлось, как ни странно, очень много — на сайте CyberLife зарегистрировалось уже около 500 команд самодеятельных разработчиков.

Создатели "Существ" организовали специальную сеть — Creatures Developer Network. Именно в недрах этой сети сторонние авторы смогут черпать знания, накопленные CyberLife за два года творческой работы. Если вы вдруг решите к ним присоединиться, загляните на сайт www.creatures-lab.com.

АВТОМОТОКИНОФОТОВЕЛОРАДИОЛЮБИТЕЛЬ

Польско-шведская команда Leryx LongSoft, автор нетленки Clash, получившей в столице нашей родины, как говорят, какой-то приз (не верю!), собирается поразить нас чем-то совершенно особенным. Игра называется красиво: V.O.T.E.R. Golem и в первом приближении считается стратегической. Однако далее авторы уточняют — их детище находится на сты-

ке RPG, стратегии, RTS, квеста, научной фантастики и фантастики политической. Вы хотя бы отдаленно представляете себе, что это за "стык" должен быть? Я нет, а в Leryx, к сожалению, пока дополнительных деталей не сообщают.

Картинок из настоящей игры пока не показывают, есть только очень пригожие 3D-пейзажи и красивый сюжет. Сценаристы и художники у V.O.T.E.R. Golem что надо, осталось только понять, как обстоят дела с дизайнером и программистами. Известно пока, что разработчики собираются поддерживать и походовый, и real-time-режим, одиночных миссий будет 30 (вот это действительно существенная информация!), а среди "влияний" называются WarCraft/StarCraft, M.A.X. и Heroes of Might and Magic. Остается только надеяться, что вышеперечисленные игры как следует повлияют на новичка, и 30 сентября (обещанная дата релиза) мы, как обычно, получим настоящий шедевр. Любопытным сюда — www.leryxlongsoft.com.

EXE Олег Хажинский

Миллиономания Online

В ПОИСКАХ ОГРАНИЧЕННЫХ ЦИФРОВЫХ ОБЪЕКТОВ

10SIX
www.10six.com
Postlinear
www.postlinear.com
Segasoft
www.segasoft.com
Дата выхода не объявлена

Каждый из нас, наверное, переболел золотой лихорадкой вместе с Джеком Лондоном. Плевок замерзает на лету, безумные гонки на собачьих упряжках, деньги из ничего. Пройдет три тысячи лет, и о золоте забудут. Проделав бесконечный путь, нашу Солнечную систему посетит планетоид — кусок камня размером с Меркурий. Первые анализы грунта покажут содержание чудовищного количества Трансиума, источника чистой энергии, по сравнению с которым золото — просто грязь.

БЕЗ ПАТЕТИКИ И ПОСУЛОВ

Четыре мультинациональные корпорации превратят научные колонии в добывающие заводы, и сотни тысяч искателей легкой наживы покинут свои дома. Мировой совет даст каждому желающему заработать немного де-

нег — достаточно лишь купить лицензию на освоение небольшого участка новооткрытой планеты. Всего таких участков — ровно миллион.

Так начинается **10Six**, многопользовательская игра "на миллион человек", как ее называют разработчики из Postlinear. Издателем проекта выступает Segasoft, а значит — добыча Трансиума развернется исключительно на серверах службы HEAT.NET. Как вы, наверное, догадываетесь, в 10Six вам не придется проводить особенно много времени, склонившись над ручьем с корытцем в руках. Боюсь, разработчики не дадут нам насладиться процессом выбора места для шахт, оптимизацией прокладки трубопроводов и прочей ерундой. Скорее всего, ваш ближайший сосед решит изъять у вас все права на участок, а заодно и жизнь, так что за счастье придется побороться.

Формально 10Six напоминает StarCraft со товарищи в многопользовательском режиме. Мы добываем этот самый Трансиум, отстраиваем базу, возводим защитные укрепления и пытаемся расширять территорию. Правда, "убить всех" в этой игре не получится — слишком уж много здесь участников. И потом, "всех" в игре можно просто не застать — время в 10Six бежит постоянно, 24 часа в сутки, семь дней в неделю, независимо от того, присут-

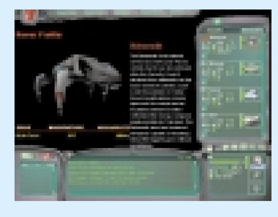
ствуете вы в игре или нет. Все это, ребята, весьма напоминает несостоявшийся Mankind из прошлой стратегической колонки, только без пафоса и невыполнимых обещаний.

ШАХТЕРСКОЕ СЧАСТЬЕ

Самое интересное начинается дальше. Количество вооружения, оборудования и бонусов в игре представляет собой величину постоянную. Каждый объект в 10Six на учете — за этим следит специально разработанная по такому случаю система LEDO (Limited Edition Digital Objects). Подобно картам в Magic: The Gathering, объекты 10Six встречаются с заданной вероятностью. Какая-нибудь банальная лазерная установка может валяться на каждом углу, а вот megadeath disruptor будет принадлежать пяти игрокам и, соответственно, стоить огромные деньги. Каким образом мы сможем доставать ценные игрушки? Не исключено, что мы найдем кое-что прямо "на полу". Другой способ — купить или обменять заветную детальку у других игроков, благо специальный интерфейс "купли-продажи" будет предусмотрен. А может быть, просто разнести армию соседа в пух и прах и забрать все его ценности? Нет проблем, вещи в игре можно будет даже красть! И совсем уж оригинальный путь — посетить один из розничных магазинов HEAT.NET и купить требуемое оборудование (на дискете?). Разработчики собираются периодически выпускать новые порции "ограниченных цифровых объектов", чтобы поддерживать интерес к добыче несуществующего вещества.

Остается только добавить, что игра сделана в "честном" 3D, от начала и до конца. Вид от первого лица, изометрия или вид сверху — игрок сам выбирает оптимальное для него расположение камеры. Системные требования минимальны: Pentium 133 и необязательный 3D-акселератор. Доступные картинки из игры показывают, что 10Six способна утилизировать и значительно более мощные ресурсы — графика выглядит весьма актуально. Бета-тестинг 10Six уже начался, но когда готовая игра появится на поверхности — пока неизвестно. Не будем торопить события — хороший баланс сил стоит пары месяцев ожидания.

EXE Олег Хажинский



Полурадуга

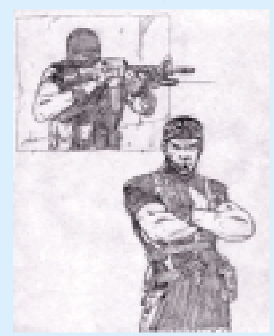
ШЕСТЕРКА РАСПАДА

OPERATION URBAN ASSAULT

OpUA Team
http://opua.valveworld.com/
1999 г.

Давайте поговорим о бесконечно далеком и чистом, безупречно правильном и прекрасном, о том, что очень нам нужно, — нет, даже о том, в чем мы остро нуждаемся. Речь об одной total conversion... Нет-нет, давайте забудем о последних словах, они звучат так низко и грубо. Речь о симуляторе городского спецназа — аналога частей S.W.A.T., по чистой случайности нуждающемся для запуска в exe-файле Half-Life.

Серьезно — будет изменено все оружие, все враги, модели, текстуры... **Operation Urban Assault** не станет сверхреалистичным симулятором, но она будет куда более реальной и жизненной, нежели папаша "Халф". Никого не удивит, если вас прикончат одним выстрелом в лицо из мелкокалиберного пистолета, а не прямым попаданием из ракетницы, но, по уверениям разработчиков, нам не придется проводить три дня в госпитале из-за прямого попадания кучного заряда дроби в кевларовую пластину бронежилета.



СПУСКОВЫЕ КРЮЧКИ

Действие перенесено в сегодня, в наши дни, и в ход идет все то оружие и снаряжение, что используется членами спецгрупп антитеррора, самими террористами, элитными полицейскими и военными частями по всему нашему огнестрельному миру, — от традиционных пистолетов-пулеметов MP5 и MAC-10 и кевларовых бронежилетов до приборов ночного видения и звуковых подавителей, включая штурмовые винтовки "Штайр" AUG и боевые ножи, пистолеты "Пустынный орел", "Глок-30" и "Смит-и-Вессон" 5906. Еще подбавить реализма должны симпатичные детали вроде теплового прицела на снайперской винтовке M82 или непроизвольно взрывающихся боеприпасов к гранатомету M79.

Структура миссий OpUA близка к Rainbow Six — это именно миссии, а не уровни, с четко определенной задачей, достигнуть которую надо любой ценой. Это могут быть интенсивные перестрелки с забаррикадировавшимися преступниками, внезапные рейды и облавы, операции по спасению заложников и даже погони на автомобилях. Да-да, с участием "Хаммера", дикого гибрида из цивильного HM и военного HMMWV, с установленной на крыше турелью пулемета M-2! Во время рейда необходимо положить всех плохих парней, при спасении заложника можно ограничиться доставкой клиента в относительно безопасное место.

Все окружение городское — будь то глухая аллея, здание средней школы, небоскреб или заброшенный склад. Миссии будут сгруппированы в три эпизода, по десять заданий в каждом. Каждый эпизод наделен отдельным, связным, красной нитью проходящим через все задания сюжетом, имеющим, как клятвенно обещано, начало, середину и, как ни прискорбно, конец.

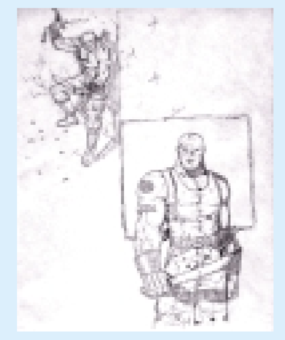
ЛИЦА ПОД МАСКАМИ

Опять же, как и в Rainbow Six, главным при игре в OpUA будет — мгновенно принять единственно верное решение, быстро "прокачать" окружающую обстановку и сделать спасительный в данной ситуации ход. Вместо лобовой атаки залезть на крышу соседнего здания и снести кому-нибудь башку из снайперской винтовки "Хеклер энд Кох" MSG90. Остановиться перед поворотом, неведомо как почувствовав за ним присутствие террориста, готового снести башку уже вам, и избрать другой путь; открыть именно ту дверь, что не снабжена бомбой-ловушкой... Сделай неправильный ход — и погибнешь ты, кто-нибудь из твоей команды или заложники.

Команда... Даже не рассчитывайте справиться, скажем, с хорошо экипированными торговцами оружием в одиночку — тут поможет только слаженное действие всех ребят вашей группы. Не получится и прятаться за их спинами — по той простой причине, что на первых этапах они сами приказывают вам! Все члены команды должны обладать уникальными способностями, параметрами и даже характерами, которые проявляются в том, что вам говорят до и во время миссий, и в том, как они это говорят. Цель разработчиков — сделать так, чтобы при потере бойца вы чувствовали себя так, будто вам ампутировали ногу.

МИШЕНИ

Противники намечены самые разнообразные — от членов уличных банд, малолетних сопляков с дробовиками и "Узи", не умеющих даже стрелять толком, а не то что вести грамотный бой, до тренированных наемников, что должны слаженно работать в команде и устраивать засады по всем правилам халф-лайфовских "чистильщиков". Да, система искусственного интеллекта HL представляется OpUA Team вполне самодостаточной и, по их словам, нуждается лишь в небольшой доводке.



Это будет нечто — если и не лучшая TC в мире, то очень близко к тому — так говорят они, и, знаете, я верю. Команда OpUA готова хоть сто лет потратить на разработку, на довести до ума данный проект. Пока что на сайте игры издевательски горит надпись — "ЗАВЕРШЕНО НА 3%". Конечно, торопить людей, занятых таким святым делом, — это мерзко, но... Скорей бы!

EXE FRAG Сибирский

Мани-мани-мани

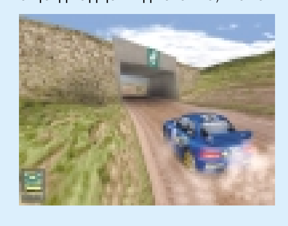
RALLY MASTERS

Digital Illusions
www.dice.se
Gremlin
www.gremlin.co.uk
Дата выхода не объявлена

Шведская группа AB... тьфу ты, компания разработчиков Digital Illusions трудится на благородной ниве раллийных симуляторов. Расталкивая конкурентов локтями, скандинавы собираются, естественно, заткнуть за пояс несчастный Colin MacRae Rally (кто Half-Life, кто Colin MacRae — у каждого свои бзики...) и вообще сделать самый-самый наипервейший симулятор, передающий всю глубину ощущений езды на очень хорошей машине по очень плохой дороге.

Скриншоты **Rally Masters** чисты и прекрасны, как голубые глаза стопроцентного арийца, и дышат непоколебимой скандинавской сдержанностью, чего не скажешь об обещаниях разработчиков. "Вам не нужно быть настоящим участником ралли, чтобы начать гонку, но вам придется стать им, чтобы победить!" — вот такой у них лозунг. Реализм с большой буквы — то, чего, на мой взгляд, не хватало старому приятелю MacRae, хотя тамошнюю невероятно развлекательную модель управления машиной скандинавы считают близкой к идеалу.

Треков в RM будет 50, без всяких выкрутасов вроде "зеркальных отражений", — честных пять десятков дорог, да еще двадцать два авто, пона-



дерганных из разных раллийных классов. Шведы — настоящие многостаночники, RM одновременно разрабатывается для родной PC, старушки "Сони" и для нашей знакомой из Японии N64. Так вот, на последних двух платформах количество полигонов в моделях автомобилей, разумеется, обладающих обсчитываемой в реальном времени системой повреждений, будет равно 750, а у нас — целых 1400 на высшем уровне графической детализации. Гордитесь!

Также Digital Illusions скрупулезно подсчитала полигоны в каждом треке — их там 50000. Пятьдесят тысяч на пятьдесят — это будет... Плюсуем еще автомобильные полигоны, и мы сможем гордиться еще больше. По уверениям шведов, команды, работающие над консольными версиями, плачут горючими слезами над своими 8 мегабайтами оперативной памяти, страшно завидуя гордым и счастливым PC-кодерам.

Выбор подвески, амортизаторных пружин, возня с двигателями и возможность самому покрасить авто, вооружившись пульверизатором, — разве не об этом мы мечтаем в свободное от подсчетов полигонов время? Кроме того, реалистичная и вместе с тем не чрезмерно сложная модель вождения позволит RM чувствовать себя вполне уверенно и комфортно.

Скандинавы панически боятся лишь одного — выхода Colin MacRae Rally 2, что, кстати, еще и не заявлено вовсе. По их уверениям, других серьезных конкурентов не намечается. Не знаю точно, как на консолях (хотя есть там такое имя — Grand Tourismo 2), а на PC готовится Rally Championship 99, которая так просто без боя не сдастся. Неужели мы будем свидетелями еще одного Ледового побоища?!

EXE FRAG Сибирский

Возвращение к истокам

"РЭПТОР" ВНОВЬ СТАНОВИТСЯ "ЛАЙТНИНГОМ"

F-22 LIGHTNING 3

NovaLogic (разработчик/издатель)
Май 1999 г.

Интересные дела творятся... Почему первый из симуляторов F-22, выпущенный фирмой NovaLogic, назывался "Лайтнинг" — понятно. F-22 тогда на самом деле так назывался. Потом военный и военно-промышленный народ название изменил и даже построил настоящий самолет F-22 — и NovaLogic оперативно выпустила патч, меняющий текстуры самолета в симе так, чтобы было похоже на оригинал. Через некоторое время вышел F-22 Raptor — вроде бы, все в полном соответствии. Оказывается, нет — в мае мы получим следующую серию под названием **F-22 Lightning 3**. Возвращение к истокам...

ЗАБЕГ НА ДЛИННУЮ ДИСТАНЦИЮ

Можно уверенно предположить, что в новом "Лайтнинге" летать нам придется далеко и надолго. Во-первых, появилась такая вещь, как дозаправка в воздухе (этот элемент авиасима делается все более популярным и, наверное, станет обязательным). Во-вторых, что особенно радует, в игре появится возможность применения тактического ядерного оружия, а его лучше применять в отдалении от своих позиций. К сожалению, ни на одном скриншоте не было обнаружено милого сердцу грибочка. Исходя из того, что, во-первых, это очень ответственный элемент игры, а во-вторых — NovaLogic славится своим подходом именно к графической стороне дела, можно предречь, что он будет очень симпатичным на вид.

И вот еще что. Для молодых бойцов предусмотрена масса автоматических режимов, один из которых называется auto-formation. Можно предположить, что некоторое время вам придется летать ведомым. Такое, кстати, в авиасимах бывает нечасто.

ИЗ-ПОД ДОЖДЯ — НА СОЛНЦЕ

Еще одно нововведение — локальные метеоусловия. В третьем "Лайтнинге" появится возможность залететь в полосу дождя или снегопада, а потом с такой же легкостью покинуть ее. Разумеется, все это найдет достойное отражение в графическом engine.

И не только в графическом. Похоже, что разработчики всерьез взялись за летную модель. Один из примеров: теперь эффективность двигателей будет зависеть от забортной температуры. Над пустыней ваш самолет будет летать несколько хуже, чем над вечной мерзлотой...

Да, кстати. Будет поддержка force-feedback.

КРЫЛОМ К КРЫЛУ

Но, пожалуй, самое главное вот что: Lighning 3 — это дальнейшее развитие возможностей NovaWorld. В первую очередь, это почти уникальная на сегодня возможность голосового общения (соответствующая технология называется Voice-Over-Net); подобная возможность будет и в "Ил-2", но "Лайтнинг", напомним, должен выйти уже в мае этого года.

К возможностям того же толка можно отнести и персональную раскраску самолета. Правда, здесь все же будет нельзя разрисовать его самому, но 32 готовые схемы — это тоже немало.

Кроме того, NovaWorld создает некоторые дополнительные услуги. Это ведение статистики виртуальных пилотов, поддержка виртуальных эскадрилий, ведение различных contest'ов и ladder'ов — одним словом, все то, ради чего раньше приходилось создавать особые сайты в Сети. Шаг вполне закономерный.

И НАПОСЛЕДОК...

Интересно, что системные требования к третьему "Лайтнингу" весьма невелики — Pentium 133 при наличии 3D-ускорителя. Вероятно (именно вероятно; по красивым фирменным скриншотам всего не поймешь), это означает, что разница в графике между "Лайтнингом" и последним продуктом NovaLogic — "сладкой парочкой" МиГ-29 — F-16 — будет весьма невелика. В принципе, тут нет ничего плохого: хотя такой уровень уже не ввергает в столбняк, но вполне приемлем. По крайней мере сейчас. За май поручиться сложно...

EXE Андрей Ламтюгов

По просьбам трудящих

NEW WORLD COMPUTING ИСПОЛНЯЕТ ЖЕЛАНИЯ

MIGHT & MAGIC VII:
FOR BLOOD AND HONOR

www.3do.com/products/pc/mm7/
3DO
www.3do.com
1 апреля 1999 г.

Когда по определению нелюдимые разработчики ролевых игр вдруг собираются и выходят в массы, это наводит на подозрения. Они явно чего-то хотят. Поэтому заявления разработчиков **Might & Magic VII** не могут не обеспокоить внимательного наблюдателя. Мол, New World Computing сделала игру, использовав все мыслимые замечания и предложения игроков. Боже, спаси M&M!

ПРИЧУДЫ МЕЧА И МАГИИ

Интереснейших фактов много, и вот лишь некоторые из них. К примеру, сюжетные линии Heroes of Might and Magic 3 и Might and Magic VII крепко связаны. В HMM3 королева Catherine отправляется домой в Erathia, находя ее в плачевном состоянии, а король Roland так и числится в рядах пропавших без вести. В это смутное время вам достается клочок земли на территории королевства Erathia. Разумеется, вы даже и не подозреваете, что огромные государства вели полномасштабную войну за право

Черный день в Дискворлде

РИНСВИНДА БОЛЬШЕ НЕТ

DISCWORLD NOIR

Perfect Entertainment
GT Interactive
www.gtinteractive.com
Март 1999 г.

Discworld — это такая большая-пребольшая фэнтезийная вселенная, созданная английским писателем по имени Терри Претчетт, а Discworld I и II — две игрушки про этот мир, сделанные фирмой Perfect Entertainment и опубликованные Psygnosis. Помните? Обе — классические мультяшные двухмерные квесты — были хорошо встречены и игроманами, и поклонниками Претчетта и остались в их сердцах приятным воспоминанием, несмотря на свою отнюдь не фэнтезийную сложность и откровенную линейность сюжета.

Потом для квестов настали трудные времена — особенно для рисованных. Выражение "2D adventure" стало откровенно наводить на мысли о крестах и белых тапочках, хотя прямых ассоциаций здесь вроде бы и не найти.

ИЗ МУЛЬТИКА — В ТРИЛЛЕР

Игрушечный Discworld уже не мог оставаться прежним — суматошным, плоским и ярким миром обильного инвентаря, чудовищных загадок и очень незатейливых характеров. Надо было меняться, и первое решение оказалось самым что ни на есть логичным: фирма нашла нового публикатора (теперь им стала GT Interactive) и... выкинула из игры главного героя. Да, да, плачьте, несчастные обожатели первых двух серий: не видать вам больше пьяницу Ринсвинда с его вечно немытым спутником — Сундуком-сороконожкой!

Теперь вместо суетливого недоучки-мага в нас вперяет с экрана свой тяжелый взгляд (конечно, из-под надвинутой на глаза мягкой шляпы) "крутой малый" по имени Льюитт, "первый частный детектив Дискворлда"! И, конечно, он трехмерен, не линеен и отнюдь не обременен инвентарем.

Веселые диснеевские задники сменились мрачноватыми трехмерными прорисовками (пререндеренными, разумеется) в том самом стиле Film Noir, о котором внятно говорит название новой игрушки. То есть в стиле боевичка тридцатых-сороковых, с "крутыми парнями", перекатывающими зубочистки между ослепительных зубов, и роковыми блондинками, с тупым упорством подставляющими своих крутых и любимых под пули всей окрестной мафии.

ИЗ МАГОВ — В СЫЩИКИ

Если воспоминание об этом жанре вам приятно — **Discworld Noir** вас не разочарует! Надо ли рассказывать, что все начнется с того, что красивая и печальная дама по имени Карлотта Фон Убервальд войдет в офис, где скучает Льюитт — и предложит ему пустяковое дельце, которое наверняка не раз и не два будет стоить бедному детективу жизни (благо, в игре можно умирать много и с удовольствием — до этого пока даже кино не дошло!).

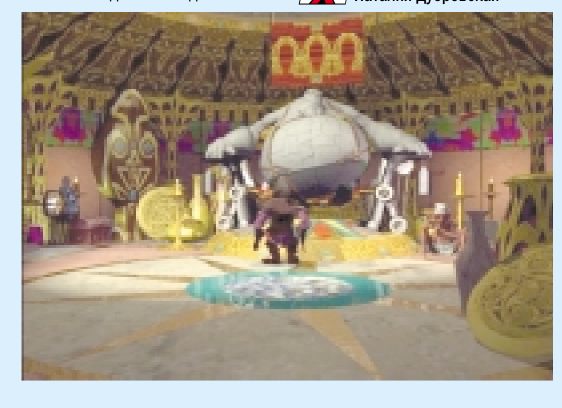
Разработчики с фантастическим упорством отказываются выдавать даже самые мелкие детали сюжета — хотя выйти игра должна уже в марте, — но клятвенно пообещали, что принцип "примени инвентарь похитрее" ушел из "Дискворлда" навсегда и новая игра будет самым настоящим детективом: главным станет поиск улик (не всегда материальных!) и общение. Хотя концовка у игры — одна единственная, прийти к ней можно массой различных способов. Выбирать линию диалога придется осторожно — неудачно сказанное день назад словечко вполне может аукнуться в других обстоятельствах и даже при разговоре с другим человеком.

МИСТЕР СМЕРТЬ — НАВСЕГДА!

Самое интересное, что сама вселенная в игре останется той же вселенной Дискворлда Терри Претчетта — действие происходит в городе Анкх-Морпорк, и героями, кроме прочих, будут тролли и маги. И даже симпатичный герой Discworld II мистер Смерть мелькнет где-то на фоне — и, боюсь, не раз!

Ну что же, будем надеяться, что все с нашим "Дискворлдом" окажется в порядке и что выйдет он скоро, как обещано — или почти как обещано. Так хочется поиграть в настоящую большую adventure, чтобы совсем без action и про людей — если кто-то еще помнит, что это такое.

EXE Наталия Дубровская



обладания этими самыми земельными угодьями.

Как вы уже догадались, "земля" в феодальном понимании M&M означает "замок". Такой маленький частный Форт Нокс, находящийся в вашем полном распоряжении. Теперь у вашей партии будет свой дом, надежная крыша над головой, место, где вы сможете отдыхать после боя и хранить артефакты. Более того, как рачительный хозяин вы сможете укреплять свою усадьбу, возводить новые бастионы, башни и стены. Все это осуществляется путем выполнения определенных "строительных" квестов. В замке обязательно будет тронный зал для принятия послов, а также всевозможные магазинчики, где вас гарантированно не надуют.

Но сначала придется найти хозяина упомянутой цитадели. В M&M7 игрок сможет выбрать расу персонажа. Их всего четыре: human, elf (куда без него?), dwarf и half-orc. Воистину необычная подборка. Как и следовало ожидать, расы созданы в основном для внесения некоторого разнообразия в набор физических параметров героя. Гномы крепче, эльфы проворнее. Кроме того, каждый народец имеет частичный иммунитет к магии. Окружающие также будут по-разному реагировать на вашу партию — в зависимости от личных взглядов на представителей вашей расы. Некоторые квесты могут доверить лишь человеку, а не бомжеватому half-orc'у.

Следуя настойчивым просьбам фанатов серии, авторы решили всерьез доработать систему умений героев. Многие бесполезные skill'ы выбрасываются — на их место приходят новые. Будем надеяться, более перспективные. Чтобы совершенству все-таки не было предела, появится еще один уровень овладения умением. Он называется Grand Master и подразумевает наивысшую степень усвоения предмета.

ВСЕГО ПОНЕМНОГУ

Пока не очень понятно, кто именно попросил New World Computing/3DO поместить целых две игры в одной. Идея хорошая, и авторы M&M7 это сделали. В каждой таверне ваши герои смогут найти партнеров по Arcomage, аналогу Magic: The Gathering. Разработчики настроены серьезно: чтобы только начать играть в Arcomage, игроку придется найти специальную колоду карт. Впоследствии у каждого есть шанс приобрести совершенно уникальный титул чемпиона страны по Arcomage. Нужно лишь обойти все таверны в стране и выиграть все партии.

Интерфейс игры останется практически нетронутым. Тот же вид "от первого лица", те же четыре спутника. Основное отличие "движка" M&M7 от предыдущей части серии состоит в возможности использования 3D-акселератора. Как следствие, многие спецэффекты подвергнуты беспощадной переделке. В числе прочих новшеств — возможность навигации в городе по карте (будут видны названия магазинов, храмов, гильдий), способность монстров устраивать дружеские поединки до полного истребления одной из сторон. Увидев слишком мощную партию, противник задаст стрекача или просто сбегает за подкреплением. Подмогу можете вытребовать и вы — волшебники теперь обладают способностью вызывать и подчинять себе всевозможные существа.

А теперь — сладкое. Вы имеете шанс выбрать между добром или злом! Именно так: вы вольны помочь добру восстановить контроль над королевством или же просто узурпировать власть. В зависимости от выбора стороны, а также количества выполненных квестов, игровое время For Blood and Honor будет колебаться от 100 до 200 часов. Весьма внушительная цифра, учитывая средний размер (в 90-100 часов) недавнего суперхита Baldur's Gate.

EXE Александр Вершинин

А амазонки против!

ВСЕХ ПОСТРОИМ

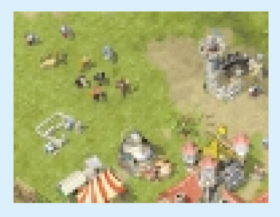
DIE VÄLKER

www.jowood.at/fs_dv.html
www.neo.at/ games_dv_menu-e.htm
Neo Software и JoWooD Productions
www.neo.at/ и www.jowood.at (соответственно)
Весна 1999 г.

...А вот намедни дошли до нас сведения, что замечательная австрийская компания Neo Software, имеющая в активе довольно сомнительные тайтлы вроде множества адаптаций настольной игры The Clue!, совместно с не менее австрийской JoWooD Productions работает нынче над экономической, как говорится, риалтайм-стратегией **Die Välker**. Необходимые компоненты творения (которое выглядит и держит себя очень даже — оттого и отвоевало несколько УЧУ-строк) — то, на чем строят; то, что строят; и те, кто строят, а по совместительству (раз уж речь зашла о стратегии) бьют лица и сжигают чужие деревни, — у жителей Вены имеются.

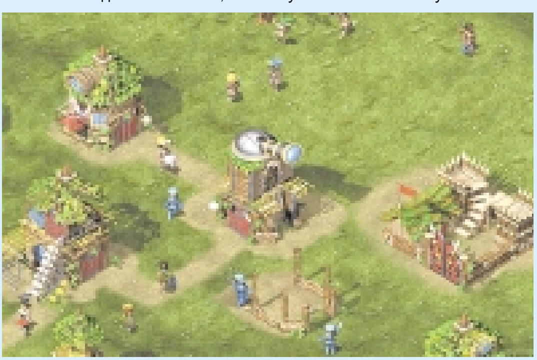
ЗЕМЛЯ ЗА ГОРИЗОНТОМ

Огромных размеров мир с довольно трехмерным ландшафтом, очень симпатичным, живым и непосредственным, населенный всевозможным ревущим в лесах диким зверьем, готов бесплатно предоставить строительную площадь. Три племени с кардинальными различиями в родо-видовой природе, фенотипических признаках, историко-культурной основе — о каждом можно написать солидных размеров монографию, — горят желанием возводить 75 типов произведений архитектуры и зодчества — что вполне тянет на докторскую диссертацию "Особенности плетеных хижин раннего периода амазонок". Или, на худой конец, "Специфика слюны саджики и термитник-лаборатория".



ПЛЕМЯ

Саджики — это кричащих цветов насекомоподобные создания, или, как модно сейчас говорить, инсектоиды. Постройки у них соответствующие, с использованием всяких там выделений внешних желез и крайне неприглядным внешним видом. Отмечено, что размножаются инсектоиды, как и положено, куколками. Еще есть пиммоны — забавные создания с физиономиями синюшного цвета, сильны в магии, их строения незамысловаты, в духе раннего средневековья. О способах размножения разработчики умалчивают. Ну и, наконец, амазонки — малообщительное... хм-м... племя диких воительниц-феминисток. Архитектура — ветки и пальмовые листья в различных конфигурациях. Способы размножения не ясны...



Юнитов у трех сторон будет чуть больше восьмидесяти, от выращивающих грибы фермеров до лучниц-амазонок. У последних пока что выставлены на обозрение точно сошедшая с бравого советского плаката-постера "женщина-кузнец" с огромным молотом и жрица — торговка опиумом для народа. У пиммонов обнаружены прямо-таки РПГ-типажи: робингудовского вида охотник и странствующий торговец-коробейник. У инсектоидов все сложнее — представитель данного благородного племени носит гордое имя "саджики-харакири". Что бы это значило? Но вообще эти ребята сбежали из чего-то вроде "Старого Крафта". Эй, вы, любители зергов, проверьте, все ли зиалоты на местах!

БУДЕМ ЖИТЬ

Наипервейшая задача любого из племен — выстоять в конфликте с окружающей средой, то есть, проще говоря, раздобыть жратвы — путем ли массового убоя того самого рычащего по лесам зверья, или темными тропами пищедобычи насекомоподобных. Набив желудки, можно подзаняться всякой экономико-стратегической безделицей: торговать с другими племенами, заключать дипломатические пакты типа "амазонки и саджики — дружба навек!" и, вследствие этого, вовсю готовиться к подлым ударам в спину, возводя оборонительные сооружения вокруг своей разнесчастной деревеньки. Не стоит забывать и об "исследовательской работе" — лучшие феминистские и инсектоидные мозги готовы биться над сотней проектов научного древа. Ну и, конечно, придется развиваться и расти, расти над собой вширь и вглубь, осваивая этот девственный мир, и вести свое племя к Большому и Светлому Завтра, когда не будет на земле мерзких саджиков и амазонок, а останемся лишь мы, пиммоны, во веки веков! Аминь.

EXE FRAG Сибирский

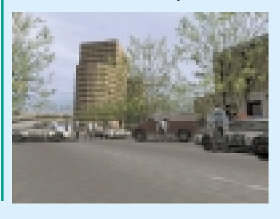
Пригород

LOOSE CANNON

www.microsoft.com/ games/da/loosecannon
Digital Anvil
www.digitalanvil.com/low/ entertainment/index.html
Microsoft
www.microsoft.com
Сентябрь 1999 г.

...Оказывается, кроме двух "висюков" Digital Anvil (подробней об этой команде см. .EXE #1'99, стр.19) вовсю кует автомобильный экшен **Loose Cannon**. Естественно, нового поколения. Естественно, для Microsoft. По своей идеологии, возлежащий на наковальне пациент близок к Redline — участвуют водители и пехотинцы, в ход без зазрения совести пускается всевозможное тяжелое вооружение.

Разберемся со статистикой: девять городов, дороги, их соединяющие, все как положено, однако основное действо развернется на лоне природы, вдали от очагов цивилизации. Пятнадцать разновидностей носителей двигателей внутреннего сгорания самого что ни на есть "конкретного" вида: на скринах представлены спортивные легковушки с безбожно выгнутым капотом и "бронекрейсеры" блюстителей порядка... Динамическая подвеска и шасси позволят подскакивать на кочках и выполнять крутые заносы с полицейскими разворотами. Автофургоны, как водится, увешаны куда большим числом пулеметов, нежели легковушки, но в скорости и маневренности безнадежно проигрывают. С другой стороны, если вдруг кончится асфальт под колесами, четырехприводный монстр-внедорожник даст фору и тому, и другому.



Мимо — в городах — проносятся автобусные остановки, освещенные дорожные посты, горящие по ночам вывески магазинов, а также железнодорожные переезды и потерянные в холмах военные лагеря со сторожевыми вышками — за пределами мегаполисов. Как авто, так и окружающие объекты подвержены разного рода прискорбным несчастным случаям: шальные пули крушат стекла витрин и телефонных будок, поджигают деревья и валят телеграфные столбы; дверные панели легковушек приходят в негодность при боковых столкновениях, крыша горит от удачных попаданий, пробитые камеры хлюпают и становятся заметно тоньше.

Все оружие с амуницией, как и запчасти, стоит денег, и если оказались на мели, остается лишь продать свою разбитую тачку на металлолом и отправиться в путь пешком. Покинуть машину вас может заставить как спущенное колесо, так и производственная необходимость — ну, когда вместо рева двигателя и пальбы из бортовых пушек следует проявить партизанские таланты и вообще скрытность. Снуя туда-сюда между враждующими лагерями (за пределами городов царит полный беспредел с беззаконием, полоумные военные блокируют дороги и берут на себя функции полицейских-линчевателей) и берясь за всевозможную поденную работенку, собираем денежки, покупаем монстра с форсированным двигателям — и снова в путь.

EXE FRAG Сибирский

Цусима от первого лица

УВОРАЧИВАЯСЬ ОТ ЯДЕР, НЕ РАЗЛЕЙТЕ СВОЙ ЧАЙ

MAN OF WAR 2

www.strategyfirst.com/MOW2.HTML
Strategy First (разработчик и издатель)
www.strategyfirst.com/
Весна 1999 г.

Первая часть игры, кажется, вышла около ста лет назад. В целом это был классический "морской" wargame со всеми полагающимися атрибутами — средненькой графикой, занудными MIDI-мелодиями и непременными белыми парусами. Примечательна игрушка была вот чем — во время собственно морских сражений вид сверху сменялся прогрессивным в то время 3D, а игрок мог расхаживать по палубе, любуясь морскими пейзажами и уворачиваясь от пролетающих мимо ядер.

Увы, интересная идея не нашла достойной реализации. Мечущийся по палубе капитан не был уполномочен отдавать приказы во время боя. А насладиться ролью пассивного наблюдателя мешала чудовищная графика и жутко неудобный интерфейс управления. Прошло -дцать лет, и на смену старичку-инвалиду пришел **Man of War 2**. Удивительно, но внешний вид игры практически не изменился. Разработчики утверждают, что графический "движок" претерпел значительные изменения, но мы-то знаем, что это неправда. Разработчики wargame'ов просто не умеют программировать, а в качестве отмазки всегда выбирают одно и то же: главное, мол, в игре не внешний вид, а красота gameplay'я. Потом, правда, оказывается, что gameplay у игры отсутствует как класс, но и тут существует стопроцентный аргумент — не дорос, ты, смерд, до понимания настоящих игр. Простите, увлекся. Уверен, к Man of War 2 все это не имеет ни малейшего отношения. И вот почему.

НЕ ТОЛЬКО ХОДИТЬ

Боевые действия теперь идут в "реальном времени" постоянно (надеюсь, его течение нам разрешат хотя бы изредка ускорять — слишком уж однообразны морские пейзажи с высоты птичьего полета). Во время сражений мы по-прежнему гуляем по палубе, но теперь имеем возможность отдавать приказы! Под нашим началом, как и полагается, целая команда, и стоит только боцману свистнуть определенным образом, люди бросятся ставить паруса, заряжать пушки с нужного борта или готовится к абордажу. Мы же в это время заберемся на высокую корму, вытащим подзорную трубу и приступим к изучению боевой обстановки. А если корабль пойдет ко дну, мы, как ни странно, утонем вместе с ним — и игра закончится.

Уверен, все, кто в наше трудное время все еще бредит морем, уже счастливы и с нетерпением ждут релиза. Однако разработчики припасли нам еще один сюрприз — "цепочку командования". Кем вы хотите играть? Капитаном, адмиралом или предпочитаете управлять всем флотом? Вопрос совсем не простой... Капитан отвечает только за свое судно и команду, но должен выполнять приказы вышестоящих чинов. Корабль обязан держать строй, не открывать огонь раньше времени и вообще — "работать в команде". Согласитесь, такого мы раньше не встречали — настоящий симулятор морских сражений!

Поднявшись на ступеньку выше, мы получим чуть больше власти — сразу несколько кораблей. Теперь смысл приказов сверху становится более очевиден, мы действуем во многом на свой страх и риск, но основные решения принимает адмирал флота. Еще один шаг — и выше

только небо. Забудьте о пушках и абордаже — думайте о том, как одержать победу в битве. Адмирал флота отдает приказы, капитаны пытаются их выполнить. Впрочем, даже самый выдающийся флотоводец сделан из плоти и тонет в воде. Корабль, на котором мы находимся, вполне могут потопить — как и любой другой. В этом случае адмирал оказывается в шлюпке и пассивно наблюдает за ходом сражения без всякой возможности вмешаться, пока его не подберет ближайшее судно.

Дизайнеры Strategy First подготовили около 20 всамделишных сценариев и кампанию из шести миссий, в которой мы начинаем свою деятельность в роли капитана, а отправиться на пенсию должны в звании адмирала. Плюс оригинальнейшая многопользовательская игра, в которой участники смогут играть самые разные роли по своему выбору и командовать AI и друг другом.

Здорово? Конечно, но при повторном взгляде на картинки накопленный оптимизм начинает стремительно исчезать. Забудьте о mouse look'е и прочих достижениях цивилизации. Боюсь, большинству, привыкшему к качественным играм в жанре action/strategy, Man of War 2 окажется не по зубам. Наплыв посетителей в стоматологических клиниках планеты ожидается весной.

EXE Олег Хажинский

Мозголомы

SANITY

www.lith.com/sanity/
Monolith Productions
www.lith.com/
Рождество 1999 г.

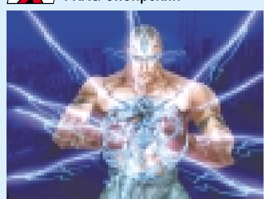
Кажется, "движку" старины Shogo, LithTech 3D Engine'у, на роду написано ни дня не простаивать без дела. Вездесущий Monolith использует его в очередном — "самом крутом" — проекте 1999 года — изометрической (вот это да...) стрелялке "от третьего лица" по имени **Sanity**. Показали бы мне изометрическую стрелялку от первого лица... Тем более странно, что даже в такой проекции разработчики брызжут слюной по поводу того, что "движок" подогнан к самому краю своих возможностей.

Героями пост-Кровавой изометрии станут некие личности, обладающие Талантами — телепатическими способностями, и со вкусом применяющие их. От банальных файерболов до призыва демонов — так прогрессируют эти причудники по мере духовного и морального роста нравственного здоровья. Чрезмерно увлекшиеся телепаты, съехавшие с катушек, потерявшие тормоза и невидящие поляны, будут подвержены мозговой усталости, приводящей к любопытным последствиям: голова счастливца разбухает, разбухает, а потом все вокруг оказываются в пылающих от перегрева мозгах.

Простая система управления Талантами позволит с одинаковой легкостью запустить молнию во врага и установить хитрую ловушку, срабатывающую лишь тогда, когда соперник применяет свой специфический прием. Основывается вся магия на принципах настольных карточных игр вроде Magic: The Gathering. Всего категорий 12 — от Шаманизма, Демонологии и Алхимии (почему-то египетской) до жульнических трюков "телепатов" из Лас-Вегаса. Все дополнительно приобретенные таланты подлежат обмену через Интернет, что позволит удивить особо мерзкого фрага парой грязных свежевыклянченных трюков. Такой вариант мультиплейера называется Insanity, в обычном режиме дефматча все игроки оказываются на арене с промытыми мозгами.

В "сингле" в качестве альтер-эго подвизается достойный наследник Калеба — правительственный агент-пирокинетик (то есть "воспламеняющий взглядом"), готовый дать прикурить очередному таинственному культу, упершему ценный агрегат мозгового контроля. На доступных скринах представлены очень комиксоподобные злодейского вида персонажи, по уверениям разработчиков, выполненные на игровом "движке". Конечно, в изометрии они станут мелкими и противными, уступая место навороченным психокинетическим спецэффектам — пиршеству огня, грома и молний, а также летящему во все стороны перетрудившемуся серому веществу. Ждем-с.

EXE FRAG Сибирский



Игра национального значения

ЕЩЕ ОДИН “ПОРШНЕВОЙ”

NATIONS: WWII FIGHTER COMMAND

www.psygnosis.com/nations
Psygnosis (разработчик/издатель)
www.psygnosis.com
Весна 1999 г.

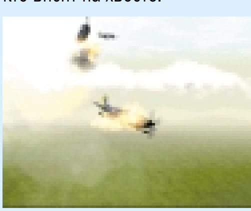
Нам уже приходилось писать об игре **Nations: WWII Fighter Command**, которую разрабатывает фирма Psygnosis (она же будущий издатель). Дело должно быть завершено этой весной, кажется, в апреле (если все будет хорошо); и сегодня мы располагаем сведениями о некоторых новых подробностях очередного “поршневого” авиасимулятора.

О ЧЕМ ВООБЩЕ РЕЧЬ

Напомню, что это еще один патрон в обойме авиасимов времен второй мировой — и есть основания предполагать, что он не даст осечки. FC будет первым опытом Psygnosis в области “серьезных” авиасимуляторов. Специалисты однако, вопреки известной пословице, утверждают, что сей первый блин не должен оказаться комом: в разработке принимают участие искусники, ранее работавшие на MicroProse.

ПАРА СЛОВ О РЕАЛИЗМЕ

Модель повреждений. Двенадцать “точек разлома”. Каждая из них может оказать весьма существенное влияние на характер полета. Интересно, что не только на характер полета поврежденного самолета. Если очередь снесет какому-нибудь несчастному кусок крыла, то этот кусок запросто может врезать по тому, кто висит на хвосте.



Модель полета верифицируется летчиком, который в настоящее время “завязан” на проект “Еврофайтер” (для тех, кто не знает: это уже не игра) и в порядке развлечения летал на многих самолетах, задействованных в FC.

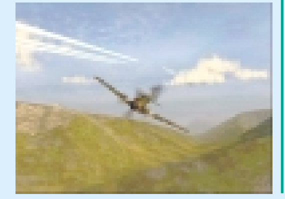
Относительно AI противника разработчики отделываются общими словами: та же самая летная модель, те же ограничения... поведение искусственного интеллекта будет абсолютно неотличимо от поведения интеллекта естественного.

ЧЕМ ПРЕДСТОИТ ЗАНЯТЬСЯ

Как уже исторически сложилось на этом виртуально-авиационном направлении, в деле участвуют три стороны: Великобритания, Германия и, естественно, Америка. В режиме single mission для каждой из сторон предусмотрено по 15 миссий. В воздухе могут одновременно находиться до 60 самолетов. Свои миссии также можно будет создавать, но их редактор появится уже после выхода игры и будет распространяться через Интернет.

И, соответственно, по кампании на каждую сторону. Кампания статическая; разработчики мотивировали это тем, что в настоящей пилотской карьере вам не представится возможность “облетать” такую пропасть самолетов, которая смоделирована в FC.

Всяких разновидностей миссий довольно много — вообще говоря, больше уже не придумаешь. Масса воздушных, наземных и морских целей. Однако в большинстве случаев главная и конечная цель — это завоевание превосходства в воздухе.



ВОЗДУШНЫЙ ФЛАГ/ФРАГ

Режим multiplayer — это три основных способа выпотрошить в воздухе живого человечка (таких человечков может быть до 64). Первые два известны довольно давно: старый добрый бой FFA, он же Free For All, он же “каждый сам за себя”. Второй — командная игра.

Оригинальностью отличается третий, под названием V1 Football. Его суть была явно навеяна 3D-шутерскими игрищами в захват флага. Суть в том, что обе стороны вооружаются крылатой ракетой “Фау-1”. Задача — сбить вражескую и доэскортировать до места назначения свою. Трудно судить о том, что из этого получится, но почему-то возникает чувство, что большинство таких боев будет заканчиваться вничью.

Впрочем, поживем — увидим.

ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

Здесь стоит обратиться к скриншотам. Похоже, что по части графики FC по крайней мере не отстанет от существующих лидеров — таких, как WWII Fighters и Fighter Squadron: Screaming Demons over Europe (о качестве последней, несмотря на то что игры пока еще нет, уже можно строить обоснованные предположения). Полное моделирование всех погодных условий. Трехмерные облака. Закат и рассвет (поразительно, но факт: все авторы как-то игнорировали эту пару природных явлений, в лучшем случае отделываясь розовеньким небосклоном).

Это накладывает некоторые требования на железо. 3D-ускоритель обязателен. AGP весьма желателен.

Из того, что мы знаем об этой игре, можно сделать вывод: нынешние короли поршневых авиасимов — EAW и WWII Fighters — могут оказаться лицом к лицу с опасным противником.

EXE Андрей Ламтюгов

Развивайся или проиграешь

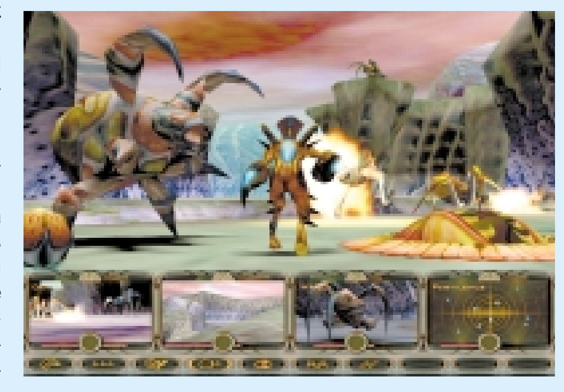
EVOLVA

Computer Artworks
www.artworks.co.uk/
Virgin Interactive
www.vie.co.uk/
Конец 1999 г.

Британцы по загадочности души стоят сразу после японцев. И краны в ванных комнатах у них до сих пор отдельно для горячей и холодной воды, и умываются они, наполнив раковину и помыв в ней сначала руки. Дикий народ, одним словом. И многое, что они делают, этой самой дикостью очень сильно отдает.

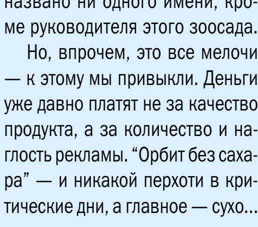
Британцы, а именно, фирма Computer Artworks, сидя у себя в Лондоне и потихонечку клепая “искусственную жизнь”, долго не могли найти ей применения, кроме как в скринсейверах (простеньких, но достаточно симпатичных — на их Web-страничке можно даже скачать один). А недавно, видимо, воодушевленные очередной эпидемией коровьего бешенства, решили сделать игру о планете, зараженной вирусом. **Evolva**.

Сразу отмечу: жанр эти бэрриморы определили как “innovative action strategy game”, то есть “навернутая стратегия со стрельбой” (да простится мне недоперевод с жаргона торговцев на феню). А если попытаться честно перевести на литературный русский, получится что-то вроде “мы пока сами не знаем, что мы делаем, но продать очень



хочется”. И фразочки на веб-узле типа “точно будет краеугольным камнем тысячелетия” говорят ровно о том же. А сильнее всего радует “собрание ветеранов индустрии по дизайну, искусству, искусственному интеллекту, физике и звуку”, где не названо ни одного имени, кроме руководителя этого зоосада.

Но, впрочем, это все мелочи — к этому мы привыкли. Деньги уже давно платят не за качество продукта, а за количество и наглость рекламы. “Орбит без сахара” — и никакой перхоти в критические дни, а главное — сухо...

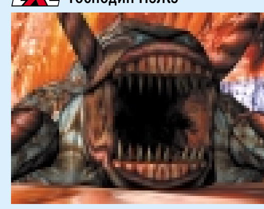


Давайте попробуем все-таки отвлечься от громких обещаний и посмотреть, что нам на сегодня известно о будущей игре.

Во-первых, кусочки сюжета. Злобный вирус (где-то я это уже видел — не в SiN ли?) заразил целую планету, и толпы не менее злобных гадов (как свежо, а?) охраняют этот самый вирус, которого мы убьем в самом конце (как представлю битву с вирусом — душа радуется, что-то вроде незабвенного Shrak'а представляется). Игрок где-то откапывает команду изменяемых (как? спрашивайте не меня, а британцев) зверушек под названием “генохотники” и ведет, ведет их сквозь трехмерный мир... Долго ведет. Стреляет, тактику какую-то использует. И опять ведет. Причем быстро — нам обещана очень активная и шустрая игра.

Собственно, на этом и все. Остальное — детали. Точнее, одна деталь: после того как Virgin Interactive (как она сама заявляет во всех пресс-релизах) благополучно выпуталась из липких сетей злобного, как тот самый вирус и его защитники, концерна Viacom, ей очень хочется хоть что-нибудь издать. И какая в конце концов разница, что там на самом деле — ветераном индустрии сегодня считается любой, издалека видевший компьютер...

EXE Господин ПэЖэ



Морская пехота
сделает вас

16 ЧЕЛОВЕК НА СУНДУК МЕРТВЕЦА

VEILED THREAT
Lupine Games
www.lupinegames.com
Весна 1999 г.

Под чутким руководством 24-летнего отставного морского пехотин... то есть программиста Джефа Хаулэнда дюжая (аж два человека, не считая тестеров) компания Lupine Games вовсю, вот уже 11 месяцев, трудится над “тактической игрой” про спецназ — **Veiled Threat** (прежде она называлась Force Recon). Почему ребята (и я — как один из тестеров — вместе с ними) так настаивают на том, что игра тактическая?

Да потому, что бывший морской программист-пехотинец, весь могучий срок службы страдавший от недостаточного снабжения и низкого качества сухих пайков, начинает плеваться при словах “менеджмент” и “микроменеджмент”, то есть коленом под зад вышвыривает из любимого продукта какие бы то ни была операции с ресурсами.

ДВОЕ

Все что у нас есть — это люди. Г-н Хаулэнд идет на все, чтобы не дать вам в помощь карманную армию — чем меньше народу в команде, тем меньше внимания вы привлекаете, только несколько человек могут втиснуться в транспортный вертолет, большое количество парашютов в небе также привлекает массу любопытных взглядов — некультурные часовые показывают пальцем.

Идеал морпеха — один снайпер и один наводчик, безо всякой поддержки, которые выходят на позицию, делают свое дело и растворяются в неизвестности. Да, “стратегией” это не назовешь при всем желании, возникающем при одном только взгляде на очень “риалтаймовые” скриншоты.

БРАТВА

Как видно, скрытность — это главное в Veiled Threat, никакое излишнее насилие не приветствуется, все эксцессы ведут к резкому повышению вражеской активности. Совершаете ли вы точно скалькулированное убийство, вытаскиваете на волю военнопленных или, напротив, захватываете вражеский персонал, собираете секретную информацию или доставляете по назначению “дезу” (что-то новенькое...), все должно быть тихо-мирно — для таких заданий грубая сила не нужна. Это даже не Commandos, где мы картинно расстреливали фрицев из четырех “кольтов” (да делали вы это, делали, ну-ка сознавайтесь!).

Кстати, все вооружение и обстановочка должны быть вполне современны — действие разворачивается в наши дни, персонажи — нынешние наемники, добровольцы, завербовавшиеся в Volunteer Expeditionary Infantry Legion (V.E.I.L.) , что-то вроде модифицированного Иностранного... Звучит, словно анонс к крутому боевику, правда?

Максимальный размер отряда при всей тяге г-на Хаулэнда к заповеди “не убий лишнего” очень даже впечатляет — 16 человек! Между ними и вами должны установиться самые что ни на есть теплые и дружеские отношения (“увижу этого ублюдка еще раз — и перережу ему глотку!”), потому как каждый персонаж — неповторимая, понимаете ли, индивидуальность, с растущим от миссии к миссии опытом и уникальными способностями, так что беречь пацанов придется как зеницу ока.

ХОТИМ “ПАНТЕРУ”! РОЗОВУЮ

Помимо фиксированных миссий вовсю должен бесчинствовать генератор случайных карт, в его распоряжении городская и пригородная (райское место для засады!) местность, леса и джунгли, арктические ледяные уровни и болота. Наши боевики будут способны управляться с танками и джипами, моторными лодками и плотами, сейчас Джеф и его напарник Ричард Чик активно обсуждают вопрос о том, доверить ли нам багги

для езды по дюнам, или нет... Ну что за жизнь спецназовцу без багги, хотя бы “розовой пантеры”, из тех, что использовались во время “Бури в пустыне”? Со всеми деталями окружения бойцы будут активно взаимодействовать — забираться на крыши в поисках удачной позиции для снайперского выстрела (скорее бы... не было еще ни одного удачного симулятора снайпера, хотя обещают нам такое со времен SpecOps), прятаться в кустах и за углами домов, с ножом подкрадываясь к очередному часовому. На скриншотах видны до боли знакомые по все тем же “Коммандос” (ну похожи они, по-хо-жи) “лучи” расчета полей зрения солдат.

Вообще, перемещениям бойцов уделяется очень много внимания — будь то короткие перебежки от укрытия к укрытию или отчаянный бег под ураганным огнем, катятся ли ребята в джипе или перебираются вброд через реку. Это, конечно, радует, но как при всем этом управиться с оравой из почти двадцати своенравных гавриков? Помните, сколько мучений доставляли всего четверо из Commandos, когда они вступали в дело одновременно? Не дает ответа бывший морпех Джеф... Видимо, все же придется обходиться снайпером и наводчиком.

EXE FRAG Сибирский

Продолжение следует

ЕЩЕ ПАРА УРОВНЕЙ ДЛЯ ГЕРОЕВ

BALDURS GATE: TALES OF THE SWORD COAST

www.interplay.com/bgtales
Bioware
www.bioware.com
Interplay
www.interplay.com
31 марта 1999 г.

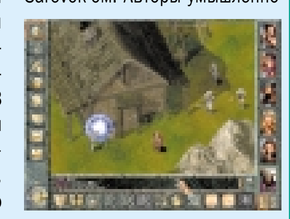
Все говорят об add-on pack'е к Baldur's Gate, но никто ничего не знает. Вот такая интересная ситуация сложилась вокруг **Tales of the Sword Coast**. Bioware уже успела официально заявить о работе над "добавочными картами" к BG, но не проявила абсолютно никакого желания удовлетворить любопытство бесчисленных фанатов, жаждущих деталей. Со своей стороны, "Экзе" осмелится предложить собранную по крупицам информацию — все, что удалось выцепить из уклончивых ответов Bioware на РПГ-форумах.

ПОЛУСЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Tales of the Sword Coast выйдет на одном компакт-диске и будет содержать несколько дополнительных областей в том же самом регионе Sword Coast. Новые карты будут "заселены" более крепкими монстрами, предоставят несколько новых NPC, которые могут присоединиться к команде игрока. В числе достопримечательностей Durlag's Tower — остров неподалеку от побережья Sword Coast, маленький городок и несколько уютных местечек в окрестностях Baldur's Gate.

Новые зоны предназначены для персонажей 7-9 уровня, а значит, планка experience cap будет поднята до 151000 XP. Как заявил Рэй Музика, Bioware *пока* не намерена наказывать пользователей пиратской программы, снимающей ограничение на набор опыта героями оригинальной игры. То есть при инсталляции Tales of the Sword Coast избыточные XP персонажей не будут скидываться на 89000. Авторы игры подтверждают намерение разрешить импорт героев из BG и BG:TOTSC в свои следующие проекты. Одновременно подчеркивается, что "BG2" появится еще не скоро. По одной простой причине: действие следующего большого РПГ-проекта Bioware будет разворачиваться вдали от Sword Coast.

Об изменении игрового мира после установки add-on'а: на карте всего лишь появятся новые области. Подразумевается, что игра будет продолжена после вызова специального save game'а, который автоматически производится, когда партия входит в храм для финальной схватки с Sarevok'ом. Авторы умышленно не желают продолжать игру после смерти главного негодяя — в этом случае им пришлось бы полностью изменять весь мир, реагируя на гибель сына Баала. Так что не стоит удивляться неизбежному усложнению финальной схватки. Все подручные Sarevok'а станут чуть сильнее. Настолько, чтобы эффективно сражаться с героями 9 уровня. А тем временем вызов готового финального save game'а перенесет партию в деревушку Ulgoth's Beard.



Bioware обещает более 70 абсолютно неизвестных ранее артефактов, небольшое усиление класса druid и появление нового вида оружия — scimitar. Значительные осложнения предстоит пережить лишь thief-персонажам. После установки expansion pack вор не сможет совершать backstab не находясь позади атакуемого персонажа. Да и прятаться в тени окажется делом непростым: забудьте об эффективном исчезновении в хорошо освещенном месте. Помните Thief: The Dark Project? Вот-вот, придется использовать тени. В Tales of the Sword Coast будет несколько небольших квестов — авторы готовы добавить не только новых монстров и карты. Благодаря add-on'у, общее время игры в Baldur's Gate увеличится на 25-30 процентов. Особо подчеркивается, что дополнительные области порадуют поклонников совместной игры по сети. Почему? Bioware молчаливо ухмыляется.

По-видимому, гораздо больше информации появится в течение ближайших нескольких недель, когда Bioware начнет небольшую рекламную кампанию Tales of the Sword Coast. Пока же канадские умельцы смогли удивить лишь датой релиза: начало весны 1999 г. Я ошибаюсь, или весна уже на дворе?

Александр Вершинин

Независимое роботостроение по-европейски

MINDROVER

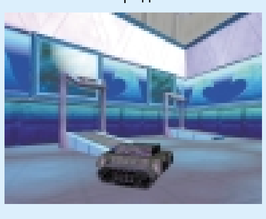
CogniToy
www.cognitoy.com
2-й квартал 1999 г.

Наконец-то закончился первый Фестиваль независимых игр (Independent Games Festival) — затеянное фирмами G.O.D. и Miller Freeman мероприятие по поиску неприкаянных игрушечных гениев, и его финалистом стала молодая американская компания CogniToy, представившая на суд суровых профессионалов независимого гейм-мейкерства очень странненькую и явно "независимую" игру под названием **MindRover**.

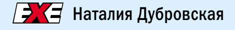
MindRover — игра в суровом жанре "стратегия-экшен-пазл-гейм-детский-конструктор", действительно новом и оригинальном для нашего слегка окостеневшего рынка. Сюжет ее, на первый взгляд, вполне космичен и незатейлив: очутившись на обледенелой Европе (это такой спутник Юпитера, а не то, что вы подумали), игрок, запертый в четырех стенах, вынужден собирать очень и очень замысловатых роботов и с их помощью обследовать станцию, причем главным в этой работе будет постоянное соревнование наших сборных моделей с другими такими же "роверами" — то драки, то тесты на выносливость, а то и пошлые гонки или интеллектуальные забавы типа "головоломка классическая".

Сборка робота — процесс чрезвычайно долгий и сложный. В вашем распоряжении штабеля деталей, от голов до оружия, от сенсоров до транспортных средств: можно смастерить что угодно, от Терминатора до кухонного комбайна.

Но и это еще не все: собрав своего монстрика, вы сможете очень точно определить его "характер", подключив нужный набор сенсоров: он может быть неповоротлив, вооружен до зубов и осторожен, а может стать шустрым, легким и веселым — чтобы никто не догнал, или просто "умным" и аккуратным — чтобы щелкать задачки или играть в баскетбол. Сами решайте — в зависимости от того, в каких соревнованиях вы собрались поучаствовать на этот раз.



Игра выполнена в полном 3D с поддержкой всех основных акселераторов, на собственном "движке", с использованием собственного языка программирования и обязательным ныне расчетом "реальной физики". По прикидкам самой CogniToy, игрушка, так поразившая строгое фестивальное жюри, должна выйти уже во втором квартале этого года. Тогда и посмотрим, вот что я вам скажу! А что говорят молодые ровермейкеры сами о себе, вы можете узнать на их сайте: www.cognitoy.com.



Наталия Дубровская

Мобильный квест

HYPE: THE TIME QUEST

Playmobil Interactive
www.playmobil-interactive.com
Ubi Soft
www.ubisoft.com
1-й квартал 1999 г.

Вечное стремление человека объять необъятное и смешать взрывоопасное наконец-то достигло апогея и в нашей игровой области: в воспаленном мозгу переигравшей во всякие глупости Ubi Soft возникла мысль поистине фантастическая и глубоко антинаучная: во-первых, смешать мрачное и несклонное к любованию цветами жизни глубокое средневековье с жизнерадостным стилем развивающего конструктора Lego, с другой — совместить игру в жанре “квест из средневековой жизни” с человечками линии Mobil (вот один из них на картинке).

Да, именно эти маленькие работяги в ярких пластмассовых рубашонках, со съемными прическами и вращающимися в унисон конечностями (в нашей стране встречаются преимущественно в киндер-сюрпризах) и станут героями новой игрушки — трехмерной action/adventure под названием **Hype: The Time Quest**.

Несмотря на такую пластмассовость и круглоголовость главного героя (его-то и зовут так многообещающе — Хайп!) и несомненную приставочность самой игры, нам твердо обещано, что будет она вовсе не “для детей”. Что, мол, нас ожидает настоящий трехмерный квест с массой экшена (на мой пессимистический взгляд, его там должно оказаться куда больше, чем “квеста” — и пусть не божатся! Видали мы такие квесты, начиная с Tomb Raider!) и крепким сюжетом. Сюжет таков: наш герой, рыцарь Хайп, попал в чужую эпоху — и должен из нее выбраться, решив все головоломки и завалив всех врагов, кончая главным боссом по имени Черный рыцарь.

Именно он, безжалостный злодей, заколдовал Хайпа, швырнув его через время и обратив в статую! Возможно, именно таково происхождение всех маленьких цветных “мобилов” — тогда к ним и вправду стоит отнестись с гораздо большим вниманием, господа! Видимо, именно это имели в виду представители Ubi Soft, заявив в своем пресс-релизе, что при помощи этой игры надеются “привлечь в удивительный мир Playmobil еще больше и детей, и взрослых”.

Ну что ж, удачи им, удачи маленькому Хайпу, удачи нам — в ожидании этого удивительного проекта. Кстати, выйти он должен совсем скоро: хотя информации об игрушке и Ubi, и Playmobil предоставили очень немного, срок релиза — первый квартал этого года.

EXE Наталия Дубровская

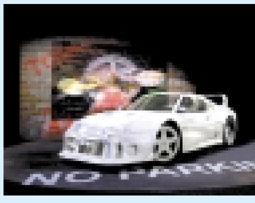
От заката до рассвета

MIDNIGHT GT

Rage Liverpool
Rage Software
www.rage.co.uk/homepage.html
2-й квартал 1999 г.

...А ливерпульское отделение Rage Software (велика и трудолюбива, оказывается, ты, Rage, и много разных симпатичных новостей разбросано о тебе на этих благословенных страницах — см., читатель!) готовится разродиться гонкой. Вполне стандартной — на первый взгляд, больше аркадой, нежели хорнетовской. Вот только все действо на дорогах будет происходить под густым покровом ночи. Почему? Сейчас, сейчас объясню.

Оказывается, есть такое замечательное братство — NSX. Входят в него японцы, у которых, кажется, нет иного желания, кроме как умереть молодым и оставить богам свое здоровое тело. Средством достижения данной цели служит обычный двигатель внутреннего сгорания, установленный, как ни дико это звучит, на автомобиле — только не простом, а разобранном и собранном снова, да так, что совет директоров фирмы-производителя угодил бы в полном составе в психушку при одном только взгляде на это чудо. То есть разогнанном почище ваших “Пентиумов”. Мало того, члены этого NSX и слышать не хотят ни о каких спортивных трассах и официальных треках — и то, и другое им заменяют самые обычные “гражданские” дороги. Как вы думаете, сильно ли радует японских стражей порядка наличие оравы камикадзе на встречной полосе? Хоть и фаталисты они все, но не до такой же степени... Так что на большую дорогу “братки” выходят только с наступлением сумерек — чтоб не поймали.

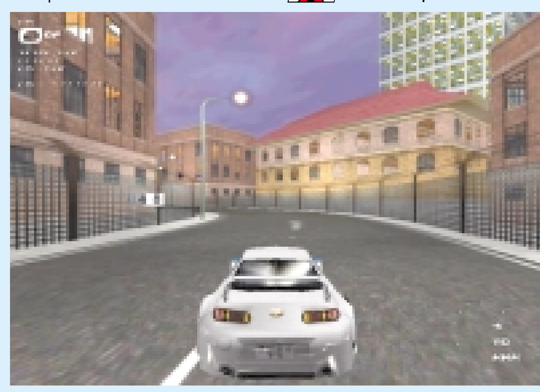


Как несложно догадаться, **Mignight GT** — зарисовка из такой вот интенсивной жизни. Восемь машин и восемь дорог, темная ночь, завывание полицейских сирен и габаритные огни “цивилианов” впереди... Городские пейзажи очень японские, трассы в горах и лесах также не лишены национального колорита.

Три дороги значатся как вводные, остальные пять станут доступны только при прохождении “аркадной” и “симуляторной” лиг. Автомобили “пининфарина”, честно и прилежно ускоренные и доработанные по “неформальным” стандартам NSX, тоже поделены — четыре стандартных для начинающих и четыре концепт-кара для “продвинутых”. Обещано, что поведение машины на дороге будет зависеть лишь от стиля вождения игрока, все повреждения и прочие радости будут заметны сразу и невооруженным глазом.

Несмотря на то что некая консольно-аркадная зависимость так и прет, NSX — это явно куда веселее, чем “Формула-1” и “Наскар”. А к ночным гонкам нам не привыкать, помните, как мы слепили мерзких копов фарами дальнего света в последнем NFS?

EXE FRAG Сибирский



Батяня-комбот

METAL FATIGUE

Zono, Inc.
Psygnosis
www.psygnosis.com
Весна 1999 г.

И к нам пришло... Трехмерная стратегия в самом что ни на есть реальном времени, целиком и полностью основанная на принципах загадочно-никакой аниме, — неловко даже, ибо нечем угостить японского гостя.

Торс, две десницы и, как ни странно, две ноги — перед нами "комбот", высоченный дурной продукт мультфильмов о трансформерах. Полностью отрендеренные в 3D, динамически освещенные и тщательно анимированные, эти создания станут нашими солдатами в войне за золотоносные астероиды трех КорпоНаций, во главе которых, как водится, стоят родные братья, сошедшиеся лицом к лицу. Ой как трогательно... Боевые аниме-роботы ведут себя так же, как и боевые роботы системы F.A.S.A.: то есть превращают друг друга в дымящиеся груды обломков, которые после боя подлежит собрать на драгоценный металлолом.

Разумеется, "комботы" целиком и полностью поддаются сборке-разборке и вообще тюнингу (уж простите за "автосалонный" термин): выбор оружия и частей тела позволит настраивать железных под свои загадочные стратегические нужды (у меня будет как всегда — пять плазменных пушек, и чудо будет едва-едва ползать), тысячи возможных комбинаций, призванных поставить в тупик и повергнуть в изумление вражеских полководцев ("Эй, Акира-сан, глянь, а шо це таке на ихнем левом фланге — с пятью плазменными пушками и еле ползает?").

Кампаний по одной за каждого братца, то есть, если поднапрячься и сосчитать, ровно три. Каждая битва ведется одновременно на трех уровнях: на поверхности планеты, где резвятся основные силы "комботов"; в подземных туннелях — излюбленном месте для скрытых атак и прорывов в тыл; и на орбите вокруг астероидов, где вращается имущество КорпоНаций, предназначенное для постройки баз и бурильных установок. Такая разница в "окружениях" не дает заскучать — то воюем среди холмов, скал и лавовых бассейнов, то плутаем по подземным катакомбам, то несемся в никуда средь черной пустоты. Камера отчаянно пытается за всем этим безумием уследить, то перескакивает на вид "top-down" или изометрию, то кружится вокруг объектов, от безысходности непрерывно масштабируя картинку. А по скринам и не скажешь, правда?

Только, товарищи разработчики, пожалуйста, не говорите мне, что это "свежая RTS-струя". Трансформеры с большими, безумными глазами не наш путь, верно, Олег Михайлович?

EXE FRAG Сибирский

Убей их всех. Просто убей

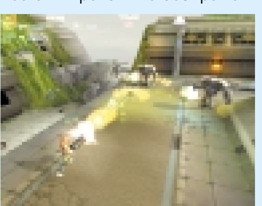
EXPENDABLE

Rage Newcastle
Rage Software
www.rage.co.uk/homepage.html
Апрель-май 1999 г.

Знаете ли вы, что в далеком аглицком городе Ньюкасле команда разработчиков Rage готовится произвести на свет божий потенциальный аркадный шедевр — **Expendable**, крутую стрелялку на "движке", принесшем такую известность Incoming'у? (Конечно, знаете, мы уже *слегка* об этом писали. Осенью.) Они не изобретают словосочетаний типа "трехмерный гибрид квеста, РПГ и кубика Рубика" или "риалтайм-стратегия от первого лица в лицензированном мире игры "15", а честно сознаются, что жанр — древний, как первый пещерный человек, что пульнул из рогатки в мастодонта, — прост и прекрасен: shoot'em up, восходящий благородными корнями к 8-битной классике вроде Ikari Warriors, "Контры" и "Коммандо" (не путать с "Коммандос"). Монсеньор ПэЖэ, хоть вы помните?

Никакой стратегической зауми. Никаких элементов AD&D. Никакого дешевого adventuring'а... Это надо отметить! Всепоглощающий "убей-их-всех", с графикой, нещадно насилующей ресурсы наших Voodoo 2, визуальными и световыми эффектами, увидев которые, старушка "Контра" повесилась бы на собственной косе, живописующий похождения бравого космического пехотинца, под корень выносящего одну за другой базы коварных пришельцев. Ровно шестнадцать (четыре в готовящейся сейчас к выходу демо-версии) догадайтесь чего? Не миров, не случайно генерируемых карт — уровней, самых обычных уровней почти одинакового размера. Как мы соскучились по "гигантским подземным базам пришельцев", Арктическим Свалкам, Городским Крышам (все с большой буквы, потому как перед нами оригинальные названия), соединенным системой мостов, с которых нельзя упасть, Руинам, Туннелям, Темным Переулкам и Лесным Полянам, где нельзя заблудиться. Никакого "нелинейного сюжета" — один прямой, как извилина в башке у главного героя, путь прохождения, три уровня сложности, необходимый минимум бонусов и секретов.

Никаких мучений с камерой, болтающейся за спиной, — ее спровадили на безопасное расстояние, так что можно без помех любоваться неописуемо красивыми взрывами (помните, как в Incoming — сумасшедший раскаленно-белый в центре, желтый по краям и от красного до нежно-розового в расходящейся волне огонь), а в краткое время отсутствия таковых вовсю ностальгировать по безвременно ушедшим Ikari. Полторы дюжины тупых, как валенок-соотечественник, непримиримо враждебно настроенных существ, предназначенных к выжиганию из огнемета и отстрелу из шотгана и ракетной установки (над остальными видами оружия разработчики в данный момент усердно думают — не дай бог, привнесут что-нибудь оригинальное, все очарование пропадет), никаких шибко умных NPC — только ты, да верный друг на сплит-скрине.



Нет, это, определенно, игра моей мечты. Я люблю тебя, Rage!

EXE FRAG Сибирский

Беспечный ездок

DISPATCHED

Rage Liverpool
Rage Software
www.rage.co.uk
Дата выхода не объявлена

Последний на сегодня ребеночек от Rage Liverpool — на этот раз чистый 3D-экшен, боевик с участием летающих мотоциклов под названием **Dispatched**. Доступные картинки демонстрируют вид от третьего лица, мощные пустынные пейзажи, со вкусом выполненные модели и логотип "Rage". Сей логотип и "очень-очень красивый взрыв" в данный момент (если вспомнить об Expendable) означают для нас одно и то же.

Пять уцелевших после большой-пребольшой войны и восстания роботов-убийц реактивных городов болтаются где-то над зловещими пустошами, где вовсю бесчинствуют биомеханические бандиты, осложняющие жизнь последним оплотам цивилизации. Нам собираются предложить непыльную работенку в весьма конкретной организации Redline Dispatch, которая занимается тем, что в рекламных объявлениях именуется "гарантированной доставкой грузов с доплатой за срочность", а попутно — искоренением обнаглевших бандюг и вообще добрыми делами, прямо как в костнеровской эпохалке "Почтальон".

Обращаясь к бездонной статистике, отмечу, что уровней будет ровно пятнадцать, с бережно расчлененным по миссиям действием, а монстров и плохих парней — два десятка, от про-

Беги, человек!

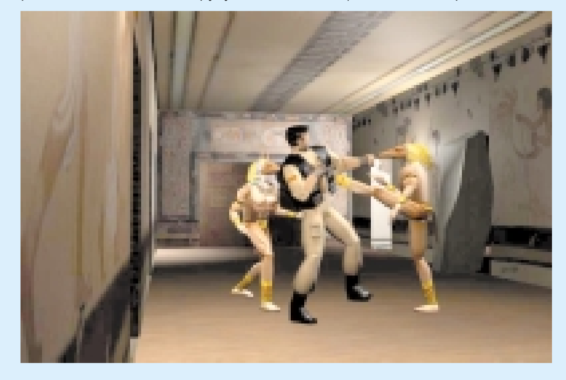
HEROES WANTED

Digital-Opera
www.digital-opera.com/hw.htm
2-й квартал 2000 г.

Мне худо... Я больше не верю в человечество. Я только что увидел в одном предложении слова “файтинг” и “менеджмент ресурсов”. Мамочка!

Никак нельзя было ожидать такой подлости от **Heroes Wanted**, игры с красивой и эффектной идеей — симулятор шоу “Охота на человека”. Да-да, как в том рассказе у Шекли, как в фильме со Шварцнеггером, как в романе Ричарда Бахмана, как... Огромная Ассоциация, скупающая заброшенные склады и заводы, а также памятники культуры вроде римского Колизея, оборудующая их смертоносными ловушками и превращающая в арены смерти, сговорчивая телевизионная компания, транслирующая происходящее во все уголки планеты, глупые и мускулистые Претенденты, рискнувшие своей шеей ради сомнительных призов, команда безжалостных охотников за головами, работающая на Ассоциацию, — весь набор имеется! Единственное правило победы звучит еще лучше, чем “никаких правил”: “игра сделана, когда всякая угроза вашей жизни ликвидирована”. Не слабо, правда? И конкурентов, и охотников, и ловушки...

Основная часть Heroes Wanted — типичный микс из файтинга и TPS, с полигонными моделями Претендентов (что-то среднее между Virtua Fighter и Tomb Raider), висящая черт знает где камера, увлеченно вращающаяся на 360 градусов, бесконечные лабиринты арен. Перед стартом — выбор стиля боевых искусств, в которых поднаторел ваш Претендент, различные Лиги с усовершенствованными правилами загребания призовых очков. А теперь страшное: Стратегическая Система Менеджмента. Те кровавые денежки, что вы заработаете в качестве Претендента, и те, что отстегнут спонсоры, чья реклама будет красоваться на спине вашего комбинезона, — вы не будете сворачивать их в трубочку и бережно хранить, как поступает всякий Умник, а наоборот, вкладывать — покупать аксессуары для боевого облачения, качать мышцы в платных спортзалах и, ха-ха, подкупать обслуживающий персонал Ассоциации! Да, не так уж все и страшно, как казалось... А то “менеджмент”, “менеджмент”... Если уж совсем бездарны в обращении с заработанным тяжким трудом, то можно препоручить это дело компьютеру. Само собой, самые интересные призовые арены тогда окажутся недоступны.



Все, конечно, здорово, но срок релиза Heroes Wanted затерялся где-то в прекрасном и далеком — пока что готова лишь одна арена — гробница Рамзеса III, — из которой и представлены все скрины. Тем не менее разработчики обещают в относительно скором времени поднапрячься и предъявить желающим играбельную пре-альфу.

FRAG Сибирский

стых турелей до навороченных боссов, разросшихся аж на семь тысяч полигонов.

Наш мотоцикл и персонаж будут расти не по дням, а по часам, от уровня к уровню, совершенствуя вооружение двух кардинально различных видов. Одно, тяжелое, крепится на байк и, соответственно, пуляет в сторону направления движения; второе, легкое, остается в руках персонажа (точнее, руке — за руль ведь надо чем-то держаться, правда?). Специальные режимы стрельбы и экзотические powerup’ы прилагаются бесплатно. Чтобы не было мучительно скучно в одиночестве, к главному герою (правильнее, героине — потенциальной Ларе Крофт с симпатичной косичкой и редким именем Пи) присосеживаются три напарника, почти что NPC, полные энтузиазма и горячего желания пострелять.

Хм-м... давненько мы не употребляли летающие байки, верно? Кажется, со времен последних “Звездных войн”.

FRAG Сибирский

Встать в строй!

SHOCK TROOPS

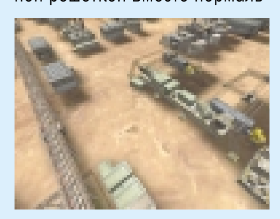
Cauldron
www.cauldron.sk/shocktroops/
Дата выхода не объявлена

Все попытки скрестить экшен со стратегией пока что приводят к появлению чудовищ и монстров, которые всегда больше action, нежели strategy (разве что Battlezone... хотя... засады со снайперской винтовкой — явно про нас), но в тайных лабораториях словацкой компании-разработчика со зловещим названием Cauldron кипит работа по созданию нового дьявольского супермутанта — полностью трехмерной риалтайм-стратегии с элементами экшена под заглавием **Shock Troops**.

Хотя скриншоты больше напоминают какой-нибудь там Uprising, нежели StarCraft, обещана возможность любоваться полем боя с “классического” ракурса, точь-в-точь как в C&C. Представляете подобное? Естественно, окружение — “честное” 3D с полной свободой перемещения и верчения камерой, очень симпатичное, с настоящими тенями, рассчитываемыми в зависимости от положения солнца (не только от юнитов, как в Wargazm!, но и от холмов), ландшафты разнообразны, как никогда: поля, леса, снежные горы. Я начинаю верить, что это клон C&C...

Извечным проклятьем трехмерных стратегий, заставляющим авторов подвешивать камеру высоко-высоко над полем боя, является пресловутый интерфейс и система управления войсками. Не желая разделить участь Battlezone, разработчики позволят нам управлять как группами, так и отдельными юнитами, используя систему “флажков” и простых команд по синхронизации действий, которая базируется на “уже существующих стратегических играх” и “делает ситуацию до драматизма ясной”. Прям про Rainbow Six.

Одна из воющих сторон (речь идет о банальнейшей войне мегакорпораций-концернов) будет использовать солнечную энергию в качестве источника жизни, что окажет самое что ни на есть живое влияние на тактику и стратегию дневных и ночных миссий. Так и вижу стаю “вулканумов” — это такие огромные угловатые махины с торчащим вперед многоствольным пулеметом и вентиляционной решеткой вместо нормаль-



ной амбразуры, — ползущую под покровом ночи, вижу винты “Хелтрансов” (похожи на мутировавших “Чинуков”) — в небесах, легкие гусеничные “Догстетры”, подпрыгивающие на спуске с холма... Но это лирика. Дизайн техники — “если бы “Абрамсы” пережили ядерную войну”, всюду ржавчина и унылые цвета. Соответствующим образом выглядят и представители двуногого племени.

Информации пока не так много (не спрашивайте “когда?”), особенно впечатляет заявление о возможности многопользовательской игры: “мультиплейер есть”. И все. Лаконично, ничего не скажешь. Общительные братья-славяне.

FRAG Сибирский

Бой идет не ради славы?

AMD K6-III VS INTEL PENTIUM III

22 февраля AMD анонсировала новый процессор AMD K6-III. Представлены две версии процессора: работающий на частоте 450 МГц K6-III 450 и его младший брат K6-III 400, живущий, соответственно, на частоте 400 МГц. В партиях по 1000 штук K6-III 450 стоит $476, а K6-III 400 — $284.

Корпорация Intel отстала от AMD на 4 дня, анонсировав Pentium III 26 февраля. Между тем Pentium III были доступны в Москве уже на следующий день после анонса, а K6-III невозможно было найти и на момент написания этих строк (первые числа марта). Странно это...

БИЗНЕС ИЛИ ИГРА?

От предшественников K6-III отличается интегрированными на кристалле 256 килобайтами кэша второго уровня (L2-кэша), работающими на частоте процессора. Зачем нужно было переносить L2-кэш непосредственно на кристалл, если на все современные материнские платы Super7 его установлено по 1-2 Мбайта (а не жалкие 256 килобайт)? Дело в том, что установленный на платах кэш работает на частоте системной шины (100 или 66 МГц) вне зависимости от скорости процессора. Чем выше частота ЦП, тем чаще он обращается к кэшу и тем больше простои, вызванные ожиданием данных. Таким образом, расположенный на материнских платах "медлительный" L2-кэш стал препятствием для развития серии K6, поэтому решение перенести его на кристалл вполне логично и своевременно. Оставшийся на плате кэш также не пропадает зря, автоматически становясь кэшем третьего уровня. AMD гордо назвала такую архитектуру TriLevel Cache.

К сожалению, мы не успели получить K6-III на тестирование, поэтому приведу лишь предварительные данные о его производительности. Как и ожидалось, дополнительный быстродействующий кэш значительно увеличил скорость в целочисленных операциях. В тестах производительности бизнес-приложений под Windows 98 процессор K6-III 450 обогнал флагмана Intel Pentium III 500. Под Windows NT все вернулась на круги своя: K6-III 450 отстал от Pentium II 450, но обошел Pentium II 400. Теперь о самом важном, то есть о скорости K6-III в играх. Как известно, 3D-графика требует высокой производительности при операциях с плавающей точкой. Быстродействие кэша здесь не имеет большого значения (вспомним достойные fps, выдаваемые первыми Celeron, начисто лишенными L2-кэша). Поэтому в 3D-играх K6-III недалеко ушел от своих предшественников: K6-III 450 сумел обогнать Celeron 400 лишь в Quake 2 и только на оптимизированных под 3Dnow! драйверах 3Dfx. Таким образом, процессоры AMD остаются прекрасным выбором для пользователей бизнес-приложений, однако игроманам лучше подходит продукция Intel.

ВРЕМЕННЫЕ НЕУДАЧИ?

26 февраля произошло еще одно, куда менее приятное для Intel, событие. Согласно опубликованным в тот день данным агентства PC Data, в январе этого года AMD впервые удалось обогнать Intel по объемам розничных продаж в США. 43,9% компьютеров, проданных в Штатах за первый месяц 1999 года, были оснащены процессорами AMD, ЦП Intel были установлены в 40,3% PC. Подчеркну, что приведенная выше статистика отражает объемы только розничных продаж конечным пользователям.

Причина — недооценка Intel рынка дешевых (менее $1000) PC. Системы на активно рекламируемых Pentium II были ощутимо дороже компьютеров на основе K6-2. Дешевые Celeron могли бы составить серьезную конкуренцию продукции AMD, однако потребитель настороженно отнесся к этим процессорам. Дело в том, что первые Celeron (266 и 300) были начисто лишены кэша второго уровня, что весьма отрицательно сказалось на их производительности в бизнес-приложениях (но не играх!). Эта особенность дорого обошлась новым процессорам — большинство "серьезных" изданий весьма негативно отозвались о Celeron. Следующие версии (300A, 333, 366, 400) этих ЦП имели 128 Кбайт интегрированного L2-кэша и практически ни в чем не уступали Pentium II.

Однако время было проиграно: у многих потребителей сформировалось мнение о Celeron как о "недопроцессорах". Intel, видимо, опасаясь перебить продажи Pentium II, не пытался убедить покупателей в мощности Celeron, делая акцент лишь на низкой стоимости этих ЦП. Логику простых пользователей понять несложно: "Если процессор "A" вдвое дешевле процессора "B" того же производителя, значит, "A" ощутимо медленнее". С другой стороны, K6-2 всегда позиционировался как конкурент Pentium II, а не Celeron. У продукции AMD имелись также и другие козыри. В отличие от Celeron K6-2 работает на 100-мегагерцовой системной шине. На самом деле, шина 66 МГц не ограничивает производительность Celeron, однако цифра "100", согласитесь, выглядит куда солиднее. Наконец, предшественники Pentium III не имели собственного набора "3D-инструкций" (напомню, что все K6-2 поддерживают систему команд 3DNow!).

ЦЕНОВАЯ ВОЙНА FOREVER

Трудно точно предречь дальнейшее соотношение продаж процессоров Intel и AMD. Каждый производитель вышел на рынок с новыми сериями ЦП и новыми маркетинговыми приемами. Однозначно можно сказать одно: ценовая война не ослабнет. В любом случае, мы, потребители, от этого только выиграем.

EXE Николай Радовский

SLIить TNT

Никакая расширяемость — весьма неприятная черта современных 3D-ускорителей. Предельное увеличение тактовых частот вкупе со стремлением максимально сократить стоимость акселератора сделали невыгодными любые разъемы расширения. На подавляющем большинстве современных плат нельзя даже расширить память. Что уж говорить о более значительном апгрейде.

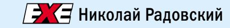
Умение Voodoo 2 работать в SLI — уникальная возможность, существенно продлевающая жизнь этому чипсету. Действительно, установка второго ускорителя в систему не только весьма значительно (в идеале двукратно) поднимает fps в играх, но и открывает новые разрешения. SLI — серьезная защита инвестиций. Покупатель Voodoo 2 по крайней мере уверен в том, что ему не придется выкидывать стоящий $150 акселератор при появлении новых прожорливых игр. Увы, Voodoo 2 пока единственный продукт, способный распределять нагрузку между несколькими одинаковыми чипами. Однако в скором времени эта ситуация может измениться.

Молодая компания Metabyte объявила о разработке технологии PGC (Parallel Graphics Configuration), обеспечивающей параллельную работу плат, построенных на любом 2D/3D-чипсете. Иными словами, разработка Metabyte позволит добавить в систему второй 3D-акселератор и получить более 40% роста fps в реальных играх (пиковая теоретическая скорость текстурирования увеличится вдвое). Вам мало TNT? Добавьте вторую. Предпочитаете продукцию Matrox или ATI? Нет проблем. Технологию можно адаптировать для любого чипа. Более того, PGC позволит использовать в паре AGP- и PCI-акселераторы (напомню, что в SLI невозможно объединить Voodoo 2, подключенные к разным шинам).

Стоит отметить, что разработки Metabyte базируются на инновациях в ПО, а не в аппаратуре. Поэтому PGC требует минимальных изменений дизайна плат, полагаясь на интеллектуальный драйвер.

Не стоит путать разработку Metabyte со SLI. Напомню, что в режиме SLI (Scan Line Interleave, или чередование строк развертки) первый ускоритель растеризует лишь нечетные строки изображения, а второй — четные. PGC распределяет нагрузку между акселераторами по-иному: экран делится на две области по горизонтали, первый ускоритель рассчитывает только верхнюю часть изображения, а второй — нижнюю. В случае различной пропускной способности ускорителей (например, первый подключен к AGP, а второй — к PCI) нагрузка может быть перераспределена (скажем, один растеризует 60% экрана, другой — оставшиеся 40%). Драйвер определяет к чьей области принадлежит каждый обрабатываемый треугольник и передает его соответствующему ускорителю. Если треугольник лежит в обеих областях, драйверу придется поделить его на несколько частей.

По имеющимся у нас сведениям, PGC была разработана для чипсета 3Dfx Banshee, однако после слияния 3Dfx и STB, приведшего к свертыванию сотрудничества 3Dfx с Metabyte, для нее пришлось искать иные применения. Сейчас у Metabyte есть работающие экземпляры объединенных Banshee. Перенос технологии на другие чипсеты, увы, только начинается. Замечу, что в силу архитектурной близости Banshee и Voodoo 2 портирование PGC на другие чипы требует достаточно серьезной доработки. Поэтому реальные продукты, поддерживающие технологию Metabyte, появятся, увы, лишь через несколько месяцев.



Николай Радовский

ПАДеж с USB

Корпорация Microsoft вот-вот выпустит в свет несколько новых геймпадов. А именно...

SideWinder Gamepad Pro — новая версия заслуженного SideWinder Gamepad. Девайс обрел

новый дизайн, сохранив шесть программируемых кнопок, два программируемых двухпозиционных переключателя и кнопку Shift. В отличие от предшественника Gamepad Pro оснащен не простым цифровым восьмипозиционным "мини-джойстиком" (в английской терминологии он зовется D-Pad, или Direction Pad), а универсальным манипулятором, умеющим работать как в аналоговом, так и в цифровом режиме. Кроме того, Gamepad Pro совместим с USB.

Второй девайс — SideWinder Zulu — куда более интересен. Строго говоря, это уже не совсем пад. Склонные к нечеловеческим

экспериментам хирурги из Microsoft разрезали геймпад пополам, соединив половинки шарниром. Так девайс получил две дополнительные степени свободы. Участь "Зулуса" традиционна: FPS и action/adventure.

Microsoft обещает, что Zulu с успехом заменит классический инструментарий квейкера (мышь и клавиатуру). Верится в это, если честно, с трудом. Несмотря на продвинутый дизайн, новинка по сути остается джойстиком, то есть устройством, управляющим не координатами, а скоростью перемещения. Вспомним заветы аксакала ПэЖэ: медлительность джойстиков равноценна суициду, ибо лишает игрока возможности моментально переместиться в нужную точку.

Список остальных зулусских амулетов стандартен для падов от Microsoft: шесть программируемых кнопок, два двухпозиционных переключателя и кнопка Shift. Подключать Zulu придется через USB.

Microsoft не едина в стремлении подключить к USB хоть что-нибудь. Компания CH также анонсировала гейм-

пад для этой шины. Имя новинки пленяет оригинальностью: USB Gamepad. Внешне изделие Gravis похоже на один из замысловатых причиндалов Бэтмена. Более ничего примечательного у CH USB Gamepad не наблюдается: восьмипозиционый D-Switch и десять кнопок. Ориентировочная цена пада — $30. Начало продаж запланировано на конец марта.

Кроме геймпада CH анонсировала три модели авиационных штурвалов: Flight Sim Yoke USB, Flight Sim Yoke LE USB и Flight Sim Yoke PC. Из названий первых двух штурвалов явствует, что они подключаются к USB. Модель Flight Sim Yoke PC удовлетворится обыкновенным гейм-портом.

Штурвалы LE USB и PC имеют две степени свободы (поворот и тангаж), рычаг управления двигателем (throttle control), четырехпозиционный переключатель видов (hat switch), два заменителя педалей и три простых кнопки, а также переключатели передач и закрылков.

Кроме перечисленных выше аксессуаров Модель Flight Sim Yoke USB оборудована регулятором шага винта, рычагом подачи смеси и одной дополнительной кнопкой.

Штурвалы ориентированы на адептов симуляторов гражданских самолетов. Орденоносный Хорнет, благородно помогший мне в изучении авиационного жаргона, воспринял эту новость с интересом и шутками о тыловых крысах.

Николай Радовский

3D-загляденье

Британские изобретатели David Trayner и Edwina Orr создали первый недорогой компьютерный дисплей, способный демонстрировать трехмерные изображения и не обязывающий зрителя надевать специальные очки.

Интересно, что авторы идеи не инженеры, а художники, последние двадцать лет посвятившие себя голографии. Знание именно этой области привели к открытию. Монитор работает по принципу стереоизображения. Когда у каждого глаза формируется свой вариант изображения, мозг зрителя совмещает картинки, создавая иллюзию объема.

3D-дисплей построен на основе обыкновенного жидкокристаллического экрана (LCD). Эффект достигается добавлением дешевой голографической оптики: точечного источника света, нескольких линз и состоящего из горизонтальных полос голографического элемента (HOE — horizontally striped holographic optical element). Половина полос HOE совмещена с четными строками пикселей экрана, скрывая изображение от правого глаза. Оставшиеся полосы совмещены с нечетными строками экрана, делая их невидимыми для левого глаза. Таким образом, один глаз видит только четные строки картинки, другой — лишь нечетные. Разработчики утверждают, что монитор создает иллюзию глубины, позиционируя объекты на расстоянии до 20 см перед плоскостью экрана и до 40 см позади экрана. Замечу, что люди по-разному воспринимают объем. У некоторых чувство глубины притуплено или даже отсутствует вовсе (нечто вроде пространственного дальтонизма). Такие пользователи попросту не смогут оценить преимущества нового 3D-экрана. Поэтому важно, что монитор легко может переключаться между 2D- и 3D-режимами. При этом стоимость оборудования, необходимого для модификации обыкновенного LCD в 3D-экран, не превышает $5. Пока известно лишь одно ограничение 3D-дисплея: направление взгляда наблюдателя должно быть более или менее перпендикулярно плоскости экрана.

Область применения новинки вовсе не исчерпывается компьютерами. Технологию можно легко адаптировать для телевидения. Достаточно снимать фильмы двумя камерами, расположенными на дистанции, равной расстоянию между глазами (человека).

Судя по имеющимся данным, технология действительно весьма интересна и перспективна. По словам разработчиков, единственный факт, сдерживающий промышленное производство 3D-экранов, — отсутствие гарантированного массового спроса. Например, компании Toshiba и Hitachi могут выйти на рынок с партиями подобных устройств не менее десяти тысяч единиц в месяц. Пока найти такое количество покупателей просто невозможно. Видимо, нам придется забыть о 3D-экранах до тех пор, пока поддерживающее их ПО не получит широкого распространения.

Для продвижения новой технологии авторы создали компанию RealityVision. В ее планах производство в этом году небольшой партии демонстрационных экземпляров.

EXE Николай Радовский

РаздRAGEонный НОВИЧОК

В первых числах марта в Россию начаты поставки плат ATI Rage Fury и Rage Magnum. Оба акселератора построены на новом чипе ATI Rage 128 (новый мощный 128-разрядный 2D/3D-чип) и несут на борту по 32 (!) мегабайта SDRAM. Отличаются платы лишь наличием выхода на телевизор: у Fury он есть, а Magnum его лишен. До появления Rage 128 ускорители ATI никогда не блистали в 3D. Сейчас очевидно, что видеочип, не обладающий высокими быстродействием и качеством 3D-рендеринга, попросту не сможет стать лидером продаж.

Краткие характеристики Rage 128 впечатляют: чип произведен по технологии 0,25 мкм (Riva TNT — 0,35 мкм), имеет два 3D-конвейера (способных за такт либо растеризовать по два пикселя, либо накладывать по две текстуры на один пиксель), работает на частоте 100 мегагерц (TNT — 90 МГц), поддерживает рендеринг в True Color и мультитекстурирование. Причем Rage 128 поддерживает трилинейную фильтрацию и мультитекстурирование одновременно. То есть, в отличие от TNT, чип может произвести трилинейную фильтрацию двух текстур и наложить их на треугольник за один проход. Иными словами, Rage 128 стал первым непрофессиональным 3D-ускорителем, обеспечивающим реально бесплатную трилинейную фильтрацию.

Интересен подход ATI к рендерингу в True Color. Компании удалось минимизировать потери производительности, возникающие при переходе от рендеринга в High Color к True Color. В проведенных мною предварительных тестах платы Rage Fury рендеринг в True Color стоил не более 15% fps. Для сравнения: TNT в тех же тестах требует за "настоящий цвет" 30-40% fps.

Как и предыдущие платы ATI, Fury и Magnum прекрасно справляются с программным декодированием DVD Video. При предварительном тестировании я отметил у Rage Fury проблемы с мип-мэппингом, качеством 16-битного рендеринга и лагом в OpenGL.

В целом, Rage 128 — весьма перспективный 2D/3D-чип. Если ATI удастся оперативно исправить отмеченные выше проблемы, у Riva TNT появится очень серьезный конкурент.

EXE Николай Радовский

Объективность на выбор

ВЕДУЩИЕ ИГРОВЫЕ ВЕБ-САЙТЫ НАЗЫВАЮТ ЛУЧШИЕ ИГРЫ-98

В прошлый раз мы говорили о результатах голосования в Интернете — это когда публика со всего света наперегонки щелкает мышками по тем играм, которые ей нравятся больше, ссыпая все в общий безразмерный котел, а умные сетевые люди раз в неделю результаты старательно перемешивают, просеивают, расставляют в порядке убывания — и вот так, с пылу с жару, вываливают на всеобщее обозрение.

Это, конечно, очень мило и оперативно — но кроме Интернета в целом существуют ведь и отдельные сайты! И они тоже проводят голосования (и среди читателей, и в своих “кулуарах”) и, в отличие от безличного и начисто осредненного Internet Top 100, обожают смотреть вдаль и вширь, выбирать лучших и дарить им виртуальные подарки.

Вот и посмотрим, кто во что горазд — какие игры стали “Лучшими” на основных игровых сайтах этой планеты. И, кстати, опять выведем среднее — ведь они, сайты, такие разные! И если в чем-то где-то как-то их мнения вдруг совпадают... Это вам не лишний щелчок из Сингапура — это мрачная уступка профессионала (или его преданного читателя — что, в принципе, одно и то же). Советуем прислушаться...

...а потом непременно посмотреть на наш собственный, геймэкзовый, Top 1998 — чтобы ненароком не забыть, как это должно выглядеть на самом деле.

Computer Games Online/ Computer Games Strategy Plus (OGR)

www.cdmag.com

Этот очень солидный и, не побоюсь этого слова, даже местами корпоративный сайт поурчал, пошуршал всеми своими серверами, переварил всю игрушечную массу, пережеванную за год, и сказал нам вот что...

ИГРА ГОДА — BALDUR’S GATE

(BIOWARE/BLACK ISLE/INTERPLAY)

Что тут скажешь? Хорошая такая игра, на свежем воздухе. И, кстати, никто из тех, кому в этом году пришло в голову заняться призоприсуждением, “Врат Балдура” не миновал. Не скажу, что каждый в них вошел так же решительно, как OGR — но поклонился непременно!

Противники у “Балдура” на OGR оказались достойные (такие достойные, что на других сайтах им даже удалось его забить, как вы скоро убедитесь): Half-Life (Valve/Sierra Studios) и Grim Fandango (LucasArts).

Иными словами, квест (!) “Фанданго” попал, но, увы, так и не достиг вершины, в число номинантов на “Игру года”. Оцените. И проникнитесь: это явление внятно говорит о том, что сюда ходят люди солидные, массовому подростковому квестоненавистничеству не подверженные и в своих читателях его не поощряющие. Под этим углом смотрите и на остальных призеров!

ACTION — HALF-LIFE

(VALVE/SIERRA STUDIOS)

Оглушительное единогласие, с которым все и всюду называют Half-Life “Лучшей из...”, откровенно радует. Потому что она и правда — лучшая. По нашему мнению — так и вовсе “изо всех”, но уж что из набивших оскомину трехмерно-стреляльно-полигональных — и сомневаться грех!

Разве что Thief: The Dark Project может с ней потягаться в силу своей несомненной оригинальности и вопиющей новизны.

И здесь OGR полностью с нами согласился: именно “Вор” занимает место сразу за “Полураспадом”. Ничего удивительного: мимо такого “Вора” и слепой не пройдет!

RTS — STARCRAFT

(BLIZZARD)

А вы чего хотели? Чего-нибудь оригинального, не такого как все? Так выше головы не прыгнешь! Ну что делать, раз он, StarCraft, взял да и вышел именно в этом году? Придется смириться с его беспробудным первенством! На OGR с ним смирились и MechCommander (MicroProse), и Myth II: Soulblighter (Bungie). Выражаем соболезнования родным и близким номинантов.

ПОХОДОВАЯ СТРАТЕГИЯ — RAILROAD TYCOON II

(POPTOP SOFTWARE/ GATHERING OF DEVELOPERS)

Тоже вполне похоже на правду. А рядышком был Caesar III (Impressions/Sierra). Этот симпатичный сиквел четко идет в связке с “Тайкуном” и местами даже его затирает. Только не у нас! Нет! Не у нас!

СИМУЛЯТОР — EUROPEAN AIR WAR

(MICROPROSE)

Это антифашистское воздушное месилово, всем на удивление довольно бойко задвигает долгожданный Falcon 4.0 (MicroProse) и все прочие замечательные игрушки, выпущенные в этом году Jane’s Combat Simulations. Интересный момент, согласитесь: все-таки “самолетики” сердцу ближе, чем навороченные клювастые монстры, полосующие небо над Ираком. Хотелось бы назвать это “ностальгией” — но, слава богу, язык не поворачивается.

КВЕСТ — GRIM FANDANGO

(LUCASARTS)

В этом жанре ситуация “Нет бога, кроме Аллаха!” выпирает еще очевиднее, чем с “Полураспадом” в шутерах (там хоть Thief на пятки наступает). В жанре Adventure все ясно, как небо над Испанией! Grim Fandango — и весь сказ!

Уступив слишком внятному в этом году голосу разума, местные ностальгатики тут же, не отходя от голосования, решили тряхнуть стариной и опозориться на славу: King’s Quest: Mask of Eternity (Sierra Studios). Ну что за черт возьми! Это ж неиграбельно, ребята! И оттого, что все вы по 7 раз сыграли в 7 предыдущих “Кингз квестов” играбельнее не делается! Ой как нехорошо!

А потом был Sanitarium (DreamForge/ASC Games). И здесь спору нет: в этом году “Санитариум” — второй после “Фанданго” кандидат на вечную память. Квесты не стратегии, кандидатов было маловато — выбирать легко.

GamesDomain

Games Domain

www.gamesdomain.com

Сайт несколько неповоротливый, но интеллигентный и очень знающий.

ИГРА ГОДА — BALDUR’S GATE

(BIOWARE/BLACK ISLE/INTERPLAY)

Так вот! И здесь шутеры и стратегии потеснились под напором Продвинутых Донжонов & Драконов. Ну и хорошо: разнообразие полезно для геймерского желудка. Чем чаще ему будут предлагать такие аппетитные блюда в несъедобных по его массово-рыночному мнению жанрах, тем будет лучше. Для жанра и его собственного развития.

СТРАТЕГИЯ — STARCRAFT

(BLIZZARD)

Здесь стратегии не делили на “походовые” и “риалтаймовые” — так что картина будет не такой выразительной, как могла быть. Хотя и достаточно красноречивой: он, “Старый крафт”.

Зато дальше интересно: Caesar III (Impressions/Sierra) и Railroad Tycoon II (PopTop Software/Gathering of Developers). Здорово, да? Здесь поднадоевший (конечно, на уровне “хороший среди самых лучших”!) сьерровский “Цезарь” самым непонятным образом задвинул обожаемый массами и профессионалами железнодорожный рай аж на третье место.

ACTION — HALF-LIFE

(VALVE/SIERRA STUDIOS)

Ни одна позиция в этом жанре в комментариях не нуждается — разве что можно вяло поспорить, “кто кому навешает” — “Вор” “Анрилу” или “Анрил” “Вору”. Решить будет действительно трудно, так что и начинать не стоит. Итак, за “Полураспадом” примостились Thief: The Dark Project (Looking Glass/Eidos) и Unreal (Epic MegaGames/GT Interactive).

РПГ/КВЕСТ — FALLOUT 2

(BLACK ISLE/INTERPLAY)

Ладно “потурновые” с “риалтаймовыми” — на Games Domain, как выяснилось, ролевые игры с квестами — это почти одно и то же! Так что дивитесь, люди:

Fallout 2 — первый, Grim Fandango (LucasArts) — второй,

Final Fantasy VII (Square Soft) — третий призер.

Тут очевидны два момента: явное пристрастие посетителей Games Domain к РПГ и то, что даже в этой ситуации отпинать от себя “Фанданго”, этот квестовый StarCraft ’98, им не удалось — хотя вдруг, откуда ни возьмись, в силу этой самой любви, проклюнулась Final Fantasy. Забавно: несмотря на страшный шум при ее появлении, “ФФ” довольно быстро потускнела и на первое место нигде не попала, даже здесь уступила Fallout’у. Нет, все-таки с ней что-то не то, с этой анимой!

СИМУЛЯТОРЫ — LONGBOW 2

(JANE’S COMBAT SIMULATIONS)

Как-то я спросила у маэстро Ламтюгова: “А скажи-ка мне, Хорнет, честно — что за симы всех симее, всех реальней и длиннее?” — “Свяжи самолет с вертолетом веревкой, а потом выясняй, кто перетянул!” — ответил Хорнет мрачно. Вот вам и иллюстрация: Longbow 2 (Jane’s Combat Simulations), а за ним, дыша друг другу в затылок, European Air War (MicroProse) и Falcon 4.0 (MicroProse).

Плюс к непременным “Фалькону” и EAW вдруг явился Longbow 2 — видно, заговор вертолетчиков! Не иначе. Удивляет только то, что World War II Fighters опять остались в загоне — а ведь они-то для EAW вполне реальный конкурент, а на наш, Хорнетовский, взгляд — и вовсе покруче будут.

Gamecenter

www.gamecenter.com

Сайт шустрый и довольно знаменитый. Он провел голосование очень интересно: предложил ряд своих номинантов и “дописку” — каждый мог назвать игру, которая, по его мнению, тоже должна была войти в список финалистов. Так что выборов два: лучшие названные и лучшие неназванные.

ИГРА ГОДА — BALDUR’S GATE

(BIOWARE/BLACK ISLE/INTERPLAY)

Здесь “Балдур” обошел Half-Life на доли секунды — на 2 очка! Не смешно ли? Правда, следует помнить и о том, что Baldur вышел очень и очень вовремя: к моменту голосования все были в процессе его освоения, никто еще не отошел от первого потрясения — а в Half-Life уже успели наиграться и привыкнуть. Но это ведь результата не меняет, правда? Главное — статистика!

Победителем в разряде “Дописка” стала игра под названием The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo), и это ясно говорит о том, что такие вещи пускать на самотек нельзя!

ACTION — HALF-LIFE

(VALVE/SIERRA STUDIOS)

...А боролся с ним Thief: The Dark Project (Looking Glass/Eidos). Давайте на этот раз без комментариев, а?

Дописка: Heretic II (Raven Software/Activision). Тут остается только порадоваться жизнелюбию геймцентровских дописчиков и их очевидной тяге к справедливости. Как так — не помянули?! Не Half-Life, но все же...

КВЕСТ — GRIM FANDANGO

(LUCASARTS)

...А как бы соперником выступал King’s Quest: Mask of Eternity (Sierra Studios).

Просто руки опускаются! И страшная мысль закрадывается в голову: а что, если бы GF в этом году так и не вышел? И он, этот KQ под номером “8” был бы, что — ЛУЧШИМ?! Повсюду? Господи, спасибо, что дал миру шанс и не сделал позор поклонников этого жанра беспредельным!

Дописка: Sanitarium (DreamForge/ASC Games). И опять: ну что тут скажешь! Классная игрушка, достойна любого приза, но ведь и выбирать было не из чего!

СИМУЛЯТОР — EUROPEAN AIR WAR

(MICROPROSE)

Это понятно, зато дописка интересная: Falcon 4.0 (MicroProse). Любопытно? Почему это, объясните мне, “Фалькон” не попал в основной список?

РПГ — BALDUR’S GATE

(BIOWARE/BLACK ISLE/INTERPLAY)

На этом сайте на пятки “Балдуру” наступала Final Fantasy VII (Square Soft). (Помните мелькнувшую выше “Окарину”? Такая любовь не проходит!)

Дописка: Might and Magic VI (3DO). Попытка запечатлеть в памяти народной MMVI не менее похвальна, чем верность очередному “Еретику”. Молодцы, упрямые ридеры!

СТРАТЕГИИ — STARCRAFT

(BLIZZARD)

и дальше по списку: Railroad Tycoon II (PopTop Software/Gathering of Developers)... правда, “Цезаря” читателям на этот раз пришлось дописывать самим... Дописка: Caesar III (Impressions/Sierra). Думаю, дай нашим поклонникам возможность “дописывать” к нашему собственному топу — они сделают то же самое. Скажите честно — вы уже об этом подумали?

Adrenaline Vault

www.avault.com

Сайт ОЧЕНЬ популярный, резко-профессиональный и к читательскому мнению абсолютно равнодушный. Что и подтвердилось самой манерой создания многострадального топа: он не просто сделан безо всякого мышиного голосования, он гордо и звонко назван Adrenaline Vault Non Readers Award! Чтобы сомнения не было. Так что давайте посмотрим на это действо — узко профессиональное и более чем адреналиновое — повнимательнее.

ИГРА ГОДА — HALF-LIFE

(VALVE/SIERRA STUDIOS)

Профессионалы взгляд имеют суровый и за общее обаяние лишних баллов не накидывают. Выбирают жестко. “Балдуру” пришлось потесниться. Сообразно с этим и дальше все покатилось с той же горки...

ACTION — HALF-LIFE

(VALVE/SIERRA STUDIOS)

Более ни слова!

ЛУЧШАЯ ИГРА В 3D — HALF-LIFE

(VALVE/SIERRA STUDIOS)

Аналогично!

Зато есть номинации, где молодость и нахальство побеждают даже профессионалов...

ФИРМА ГОДА — BIOWARE

И, разумеется:

РПГ — BALDUR’S GATE

(BIOWARE/BLACK ISLE/INTERPLAY)

У лучшей девелоперской компании года лучшая игра. Хоть в одной номинации. Не придраться. Железная логика профессионалов.

RTS — STARCRAFT

(BLIZZARD)

Ясно, здесь особо не выпендришься — как и с РПГ.

ПОХОДОВАЯ СТРАТЕГИЯ — WARLODS 3: DARKLORDS RISING

(SSG/BRODERBUND)

Ну... А почему бы и нет, с другой стороны?!

СИМУЛЯТОР — INDEPENDENCE WAR

(PARTICLE SYSTEMS/INFOGRAMES)

Оригинально ничего не скажешь! Ну, да им виднее, что обзывать симулятором! Будем считать “Войну за независимость” “Адреналиновым симулятором года”! Тем более что по части адвенчур знаменитый Avault уж совсем обадрииналинился (поскольку квесты на этом сайте — жанр вполне по-народному непопулярный, и играют в них здесь только по долгу службы и для поддержания конкурентоспособности). То есть назначил приз от такой виртуальной балды, какую редко где сыскать даже в нашем нереальном мире:

КВЕСТ — STARSHIP TITANIC

(THE DIGITAL VILLAGE /SIMON&SHUSTER INTERACTIVE)

Вот это да... Не то что не “самая достойная”, а, простите, даже не “недостойная”, то есть просто никакая! Игрушка, лишенная добродетелей как технических, так и игровых и порадовавшая только фанатичных поклонников Дугласа Адамса — и то не недельку! Это все потому, что критики с Avault в квесты не играют, зато книжки почитывают. Вот и не удержались от соблазна, увидев что-то родное и близкое.

САМЫЙ НОВАТОРСКИЙ ГЕЙМПЛЕЙ — THIEF: THE DARK PROJECT

(LOOKING GLASS/EIDOS)

Без вопросов, спорить глупо. Если в чем-то большом и важном наш любимый “Вор” и уступает Half-Life, то по части “новаторского геймплея” — никогда!

САМАЯ ОРИГИНАЛЬНАЯ ИГРА ГОДА — COMMANDOS

(PYRO STUDIOS/EIDOS)

И здесь присоединяемся. Очень даже оригинально, а главное — здорово. Классная игрушка, и хорошо, что ей достался достойный приз.

Приятно напоследок вспомнить именно о ней — призы наши на сегодня кончились, и “Коммандос” среди них были упомянуты всего один раз... Знаете, почему? Потому что жизнь несправедлива и пряники раздает преимущественно методом перебора. Мы всего-навсего рассказали, как люди пытаются эту ситуацию исправить — с переменным успехом и в силу своего разумения.

EXE Наталия Дубровская

Продолжая марафон

DUALITY

www.duality.net/
Double Aught Software
www.doubleaught.com/
Дата выхода не объявлена

Грег Киркпатрик (Greg Kirkpatrick) — вам говорит о чем-нибудь это имя? А плохо произносимое название компании-разработчика Double Aught? А игрушку Marathon (от популярной нынче Bungie Software) помните? Нет? Ничего удивительного. Игра, хоть и знаменитая, была написана для "Мака". Так вот, мистер Киркпатрик руководил коллективом, исполнявшим многочисленные mission pack'и к этому самому FPS...

Конечно, я знаю, сейчас надо сказать: "но, возможно, в скором времени ситуация изменится, потому что... (плюс название грядущего суперпроекта)". Говорю. Ситуация с известностью, вероятно, в не самом скором времени, понимаете ли, изменится, потому что грядет **Duality** — весьма амбициозный первый самостоятельный проект Double Aught. Жанр — 3D action. Цель — совершить (революцию) и перенести (жанр на новый уровень).

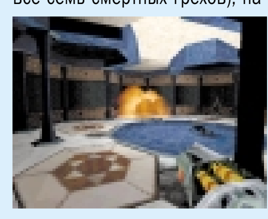
М-р Киркпатрик считает, что главное для нужд Duality — связный сюжет и достоверный трехмерный мир. Точнее, не просто сюжет, а История, способная захватить и увлечь. Большая история, где главное — двойственность, вечно противостоящие силы добра и зла, света и тьмы. Загадочно вздохнем и произнесем с придыханием: мистика...

Главный герой будет очень милым, похожим на монстра Франкенштейна созданием — настолько же уродливым (как все семь смертных грехов), насколько же и безымянным. Да, с такой мордой ему непросто будет непринужденно общаться с толпой NPC... Решено даже добавить прямо-таки ролевую систему "кармы" — действия Франки-младшего будут определять отношение к нему других героев. Побочные персонажи с четко выраженными характерами будут как до отвращения добродетельными, так и до восхищения злющими, общаться придется и с теми, и с другими, невзирая на карму, дабы собрать ценную и полезную информацию, помогающую открыть тайну загадочного Фактора Выбора, заправляющего на данной планетенке, и просто предметы (для "инвентории"), небходимые для решения многочисленных пазлов. Ну и конечно, в лучших традициях "Марафона" добрые NPC будут вовсю участвовать в битвах наравне с Франки, помогая бедняге справиться с полчищами NPC-злых.

"Взаимодействие" со злыднями будет включать в себя как банальный неинтеллигентный мордобой, так и благородные дуэли на орудиях дально- и не очень дальнобойных: пока что заявлены нормальный пистолет (помните тот страдающий свинкой "дирринжер" из "Марафона"?), нормальный гранатомет и не вполне нормальный скорострельный арбалет. Все оружие постараются вписать в "контекст" мира: по словам Киркпатрика, если оно и будет где-нибудь валяться, то только потому, что его кто-нибудь туда положил. Кроме того, мутантная сущность Франки-младшего будет проявляться в невиданных способностях к прыжкам и низверганиям с больших высот без ощутимых потерь.

И о "движке": он есть и использует собственную "портал"-технологию (где ты, Prey... на кого покинул нас?!), а также кучу спецэффектов с умными названиями (назовите свой любимый — он там есть). Engine позволяет создавать "очень органичные" трехмерные миры с полигональным населением — преимущественно хищной полуразумной фауной, ищущей, чем бы закусить. Бегать ее представители должны побыстрее главного героя, так что удирающие во все лопатки будут догнаны и прилюдно сожраны. Даже уродливость Франки-младшего им не помеха...

EXE FRAG Сибирский



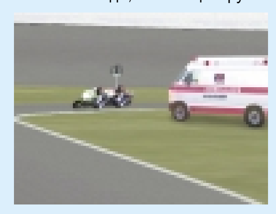
AMA-мама

AMA SUPERBIKE

Motorsports Simulations
www.motorsims.com
Дата выхода не объявлена

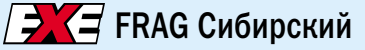
AMA, чтобы не было недоразумений, — это American Motorcyclist Association, в личную и неотъемлемую собственность которой входят **AMA Superbike** (гонки по правильным кольцевым трекам), AMA National Motocross (ну да, да — национальный, понимаете ли, мотокросс), AMA Grand National Dirt Track Racing (возня в песочнице) и еще много всяких AMA. Чуть больше восьмидесяти, если быть точным. Компания-разработчик Motorsports Simulations Inc. (для друзей просто — Motorsims) записалась в лучшие приятели AMA, и Superbike, скорее всего, является первой ласточкой из восьми с лишним десятков шедевральных гонок... Ну и правильно — это ведь в конце-то концов не какие-нибудь там кровожадные истребители оленей, а благородные покровители спортивных байкеров.

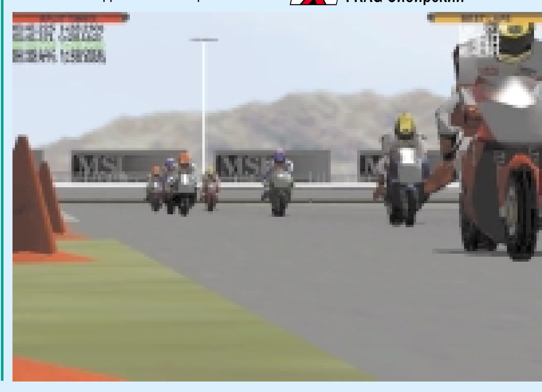
Отсюда следует, что все треки и байки будут просто до неприличия лицензированными; пока что скринами представлены два дорожных кольца — Las Vegas Speedway и Pikes Peak International Raceway. Первая — традиционный стадион с зеленым газоном и скучными трибунами, а второй поинтереснее, с ездой мимо гаражей с грузовиками и золотистым закатным небом. Модели мотоциклов и гонщиков в норме, а, похоже, собирающийся войти в традицию вид "из шлема" демонстрирует очень симпатичную рулевую стойку, плексигласовый щиток с нежными солнечными отблесками и приборную панель, что должна отчаянно трястись и пропадать из поля зрения при наклонах. И да, наконец-то руки!



Руки в толстых спортивных перчатках на рогах руля — то, чего нам давно-о-о не хватало в мотогонках.

Помимо традиционных рекламных обещаний никогда-прежде-не-виданного графического реализма вследствие "ручной отрисовки треков по реальным фотографиям" и невероятно реалистичных текстур (видимо, также вручную размазанных по дороге валиком), остающихся такими же даже при близком и непосредственном знакомстве с асфальтом, гражданка Motosports Simulations, Inc. (до нашего знакомства и дружбы еще ой как далеко, верно?) хвастается физической моделью, лезущей в душу и несущей в нее "чувство скорости и невыносимого напряжения"... Проверим, дружище Motorsims, проверим.



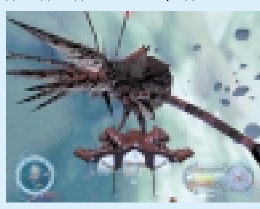


1983

SINISTAR: UNLEASHED

GameFX Texnology
www.gamefx.com
THQ
www.thq.com
Июнь 1999 г.

Если вы еще не в курсе, сообщаю: 1983-й был годом Sinistar, прямо-таки культовой космической стрелялки на игровых автоматах, предметом ярого фанатизма и бесконечных споров, до сих пор имеющей не такое уж малое количество фан-сайтов — где убеленные сединами аркадные ветераны оживленно припоминают особенности поведения рабочих кораблей с планеты Споргов и специфику призовых миссий по сбору кристаллов, что позволяли получить на борт корабля до двух десятков Синибомб... А вообще, Sinistar была очень, очень сложной аркадой, где надо было лихо выписывать зигзаги между астероидами, собирать бонусы и расстреливать планетоиды и военные корабли пришельцев, что ничем не уступали вашему маленькому и ярко-красному по скорости стрельбы и перемещения. Революционной аркадой для далекого-предалекого прошлого и очень даже привлекательной для любого графического минималиста из настоящего.

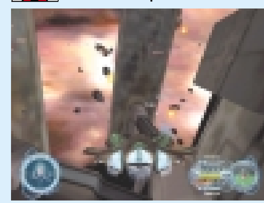


Для графических же максималистов компанией GameFX для монстра THQ ваяется нынче то, что называется ремейком, — **Sinistar: Unleashed**, нечто с уносящими крышу спецэффектами: распрекрасно выполненный космос; боевые станции; ничуть не смущенный вакуумом огненный шторм и упорно расходящиеся правильными кругами, зато беспредельно красивые взрывы тактических ионных зарядов; вспыхивающие энергетические сферы щитов вокруг истребителей, схожих с вражескими кораблями из WC: The Prophecy или “Призраками” из “Вавилона-5”... Что совсем неудивительно: как наш родной корабль-одиночка, так и вражеская техника (и сие повелось еще со времен исходной аркады), что называется, “биомеханические”, то есть живые и разумные, и иметь подобные формы в воспаленном воображении дизайнеров просто обязаны.

Мы будем одни во враждебно настроенной вселенной, полной агрессивных и крутеющих с каждой минутой врагов, хотя, разумеется, до сложности предшественника Unleashed’у не подняться никогда. Оружие и powerup’ы добываются классически — путем сбора кристаллов во время погони сквозь астероидное поле за упорно отказывающимся умирать вражеским воякой. У 25 сверхдетализированных видов врагов — свой уникальный арсенал, повадки и подлые замашки. Два десятка уровней, да — как дань памяти аркадности Sinistar’a — пять призовых, тех самых “бонусных”, где уйма кристаллов и, как следствие, куча апгрейдов и специальных артефактов невиданной разрушительной силы.

Аркадная классика возвращается на волне нового тысячелетия — как романтично и трогательно, правда? А системные требования все ползут и ползут — 233 МГц Pentium II и трехмерный акселератор. Как минимум.

EXE FRAG Сибирский



Адская низкобюджетность

INHERITED EVIL

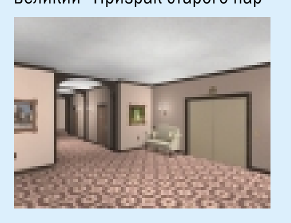
Eclipse Software/ Head Games Entertainment
www.eclipsoft.com
Дата выхода не объявлена

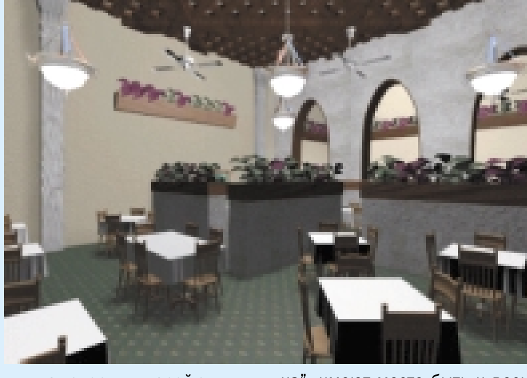
Мальчик закричал диким голосом — и Кайл бросился его искать. В глухом и страшном отеле, где тринадцать лет назад лишились жизни их родители — в ходе загадочного массового убийства, навсегда испортившего доброе имя наследственного отеля. Но он приехал сюда вновь — и тут же лишился последнего родственничка. И пошел его искать, как уже было сказано...

Так начинается новая игрушка фирмы Eclipse Software (публикатор Head Games, прославившая свое имя парой симуляторов охоты на оленей и прочую безответную дичь, и даже спевшаяся на этой почве с самой Activision) леденящая душу история в жанре “квест” под названием **Inherent Evil** (“Наследственное зло”). Дыхание смерти из-за каждого угла, волоски, поднимающиеся дыбом на всех открытых участках тела, кровь и смертоносные бытовые предметы — вот что ждет нас, наряду с хитрейшими головоломками и десятками географических локаций!

И все было бы хорошо, не будь призванные вдохновить нас скриншоты такими несимпатичными на вид, а информация о технических аспектах игры — такой скудной. Вернее, она и вовсе отсутствует, что очень и очень подозрительно: если есть чем прихвастнуть, публикатор всегда прихвастнет, даже если предмет гордости — не более, чем прожиточный минимум вроде 65 с нулями цветов или кругового обзора.

Здесь же — тишина! Зато скриншоты, по техническому совершенству и выразительности напоминающие, пожалуй, сам великий “Призрак старого парка”, имеют место быть и весьма пугают — тем более что “о дьявольских головоломках”, “потусторонних звуках” и прочих неземных радостях представления пока тоже составить нельзя.





Есть, конечно, шанс, что игрушка возьмет свое живостью и весельем — если делают ее настоящие энтузиасты, знающие толк в хорошем квесте. Но...

А что “но”? Давайте молиться капризному богу по имени “А вдруг?!” и верить в лучшее! Нам так нужны хорошие игрушки, даже низкобюджетные, даже не очень красивые... Если такое может быть, конечно.

Наталия Дубровская

Два пальца вверх!

Game.EXE — третий год подряд — называет лучшие игры года. На этот раз, кажется, 1998-го...

...а также впервые, слегка приоткрывая дверь на редакционную кухню, рассказывает, кто дышал победителям в затылок и что из этого в итоге получилось. Это главное. О второстепенном — чего нам всем эта трехнедельная внутриредакционная голосовательная опупея стоила — знать никому не положено, потому что оторванные лацканы (ненавистный Мартиков!), выбитые коренные зубы (чертов Тоник!) и пара заявлений об увольнении по собственному скоропостижному желанию (умри, Clash! изыди, Икарус!) — это не бог весть какая новость. Со всякими бывает, верно? Банально и скучно. Но... ладно, кое-что из потаенного — для разгона перед долгим и интересным чтением (см. ниже почти два десятка страниц) — расскажу.

Итак, оказывается, я пребывал в совершеннейшем заблуждении по поводу того, насколько хорошо знаю вверенный мне Борисом Николаевичем коллектив работников печати. Насквозь и досконально, мнилось мне. Ни капли и ни грамма! — кричали залепленные скотчем (в знак протеста, сволочи!) рты Хорнета, Скара, ПэЖэ и Олега Михайловича, уставших убеждать меня и друг друга. А рядом сидел и истерично лыбился самолично привязавший себя к стулу (ему, видите ли, нравятся простые горнолыжные очки непомнюназвание, потому что в них даже заведомо плоский отстой смотрится Unreal'ом, — а нам нет, понял?!) черный от болгарского загара наш айронмен (я же говорю: утюг. На впалый живот...) Коля Р. Болгарское солнце такое галлюциногенное...

Короче, ребяты, вы только послушайте: ошалевший от внезапно ниспавших на его изнеженную высшематематическую голову Скар вдруг возжелал видеть в runner up'ах (а я сказал, будем называть их ДЫШАЩИМИ В ЗАТЫЛОК!) "Икаруса". Помните, начало года, супер-РПГ, итоговый рейтинг 11%? Видите ли, по его мнению (ты думаешь, оно кому-нибудь интересно?!), "эта игра предвозвестила (где он таких слов набрался?) не только BG, но и HL, поскольку ее мультики и прочие интро были скриптовыми..." Да, раньше он, оказывается, ошибался, а теперь типа осознал. Щаз!

Далее. Хорнет. Этому запал в душу негодяй и недоделок Мартиков из однокопеечного (итоговый рейтинг — единица, кол!) шедевра Top Gun: Hornet's Nest. "Нет, дело не в не в том, что в названии есть заветное слово, — убеждал он коллектив, — просто это ПЕРВЫЙ В МИРЕ ХАРДКОРНЫЙ СИМУЛЯТОР ПАРОДИИ НА АВИАИМИТАТОР. И это надо соответствующим образом отметить! Предлагаю Top Gun в "Левую резьбу" — хотя бы на второе место, и в "Лучшие квесты" — само собой. Ведь любой симулятор — это уже квест". Так говорил коллега Хорнет. Ласково говорил, убежденно, умело беря самые сложные мажорные аккорды на струнах наших размягченных душ. Впрочем, Заратуштра тоже что-то там говорил. Знаете, что с ним потом произошло? Пришел лесник Магомет и всех разогнал.

Да! Старпер, извините, ПэЖэ. Самонадеянно называющий себя Господином. Историю с гнусной, требующей для нормальной игры "Крэя" игрушкой Tonic Trouble и стрельбой из кремниевого мушкета все знают? Все. Заклеить рот скотчем попросил сам. Так и занесите в протокол. За чей счет протезирование? К Достоевскому, пожалуйста. А еще он не любит интервью, новости и положил на всю журналистскую работу паникадило. Вот.

Наконец, Олег Михалыч. Любимый, можно сказать, человек. Среди веломаньяков. Был. Clash (она же "Схватка") — плохая замена Unreal'у в номинации "Игра года", мой дорогой потомок одного из бакинских комиссаров. С такими взглядами вас, глядишь, возьмут скоро игровой частью "Аниграфа" заведовать.

Были ли еще наказы? Как без них! Тревожные велеречивые телеграммы слал с байкальского берега (они пахли Баргузином, я помню!) спецназовец Фраг, заклиная рассмотреть вопрос о введении номинации "Коппола отдыхает-98"; веско ронял (на пол) слова "Дюк", "Ньюкем" и "Не хочу" загадочный камчадал Кром; 75 рублей 14 копеек (Миша, мы вернем!) потратил на телефонные переговоры с коллективом редакции видный питерский морталовед Михаил Судаков (michelle@mortalkombat.spb.ru), требуя "хотя бы словом помянуть любимую драку номер "4" (поминаем, Миша!); что-то нашептывала в защиту "Шестой пчелы" Наташа; "Амигос! Коммандос! Буэнос диас!" — настукивал по ICQ горячий ростовско-гишпанский парень Ом... Всех принял Ильич в своем овальном кабинете, всех с уважением выслушал, всех напоил чаем и заставил подумать об отдыхе...

В общем, я умею убеждать своих людей.

Да, для тех, кто просто проходил мимо: два пальца вверх — это победа. С победой, Лучшие! Спасибо за сотрудничество, коллеги-читатели! До встречи в 2000-м!

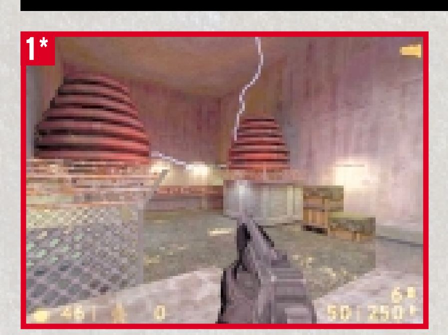
Ваш Игорь Исупов.

Трудно быть богом. Разглядывать бесконечную череду душ, копаться в грязном белье и устраивать судилище (оно же чистилище) для каждого конкретного индивидуума. К счастью, мы не боги и суд наш краток. Все достойные и симпатичные налево, остальные направо. Мальчики или девочки, содом или гоморра, пан или пропал. Вы думали "StarКрафт" будет первым? Не тут-то было.

ЛУЧШАЯ ИГРА 98

Half–Life
(Valve/Sierra)

ДЫШАЩИЕ В ЗАТЫЛОК
Baldur's Gate (Bioware/Black Isle Studios/Interplay)
Unreal (Epic MegaGames/GT Interactive)


1*

2

Торжество странных FPS

Так получилось, что в связи с мировым финансовым кризисом образца 1998 года, неумолимым приближением апокалипсиса и девятого аватара, праздник квестов, симуляторов и стратегий откладывается до третьего (3) пришествия. Балом правят странные FPS и интеллектуальная игра с предисловием от самого старика Ницше. А с ним, как хорошо известно, не поспоришь. Король рок-н-ролла давно мертв, Харли.

Одноразовое изделие

По идее, фильмы жанра pulp не рассчитаны на многократное употребление. Как всем известная рыба — либо первой свежести, либо никакой. Вставляешь кассету, используешь фильм (цель: убить время), отдаешь следующему в очереди. Half-Life был бы именно таким продуктом, случись ему родиться голливудским боевиком. Но в процессе вынашивания плода случилась порочная неприятность, и дитятко, неожиданно для всех, родилось компьютерной игрой.

Идея создать интерактивное кино уже давно витала в воздухе. Учитывая стремительные тенденции развития компьютерных технологий, ждать оставалось недолго. Давайте считать Half-Life первым робким опытным образцом слияния кино и компьютерной игры. Кто именно в чью сторону шагнул — уже не столь важно. Half-Life имеет четкий связанный сюжет, актеров второго плана, массовку, зрелищные батальные сцены и красивые спецэффекты. Для средненького боевика категории "Б" вполне достаточно.

Но для жанра First Person Shooter это большой шаг вперед. Движение прочь от безыдейных скитаний по безотносительным уровням, уход от бесконечных повторений петли "иди-найди-убей". Авторы игры приложили видимые усилия, чтобы

3

монстры не просто оказывались стоящими в режиме online в соседней комнате. Они выламывают двери, выскакивают из вентиляционных шахт, аппетитно хрустят актерами второго плана и даже занимаются общественно полезной работой на заводах. Создавать впечатление жизни в виртуальном мире помогают и дружественные NPC, будь то доктор, стремящийся подлечить героя по мере возможности, или охранник, способный поддержать вас огнем в пределах своих владений. Игрок больше не пребывает в глупом примитивном мире, где все, что движется, непременно приходится убивать. И, вы знаете, это приятно!

Использование маленьких скриптовых сценок тут и там весьма действенно разрушает синдром одиночества игрока в single player-режиме, названном так, скажем прямо, не без причин. Создать противника, равного по силе и хитрости живому игроку, невероятно сложно, но ведь разработчикам FPS есть куда расти. Морпехи Half-Life удивляют рациональным использованием разных видов оружия (автомат для ближнего боя и граната для "выкуривания" противника), умеют укрываться от огня и всегда знают, когда именно следует дать деру. Они уважают превосходящую огневую мощь и умеют работать группами. Это самые достойные компьютерные соперники, которых до сих пор видел жанр.

Вы удивлены, что FPS в очередной раз захватывает призовые места? Право же, не стоит. Сейчас это самый агрессивно развивающийся жанр, доступный игрокам любого возраста и воспитания и жадно использующий новейшие изыски компьютерной графики. Ну а самая интересная игра ведущего жанра автоматически становится игрой года. Логично? Так давайте смотреть на вещи широко и не расстраиваться победе самого легкомысленного из жанров. Возможно, он этого даже заслуживает.

Цитируя Ницше

Полагаю, гораздо более удивительно для вас появление hardcore RPG-проекта Baldur's Gate в числе призеров-98. Ролевыми играми увлекается смехотворно малая часть играющей публики (да, это так, коллеги), и столь благосклонное очевидное отношение масс к действительно заслуживающей того BG не может не насторожить. В нашем лучшем из миров правильные вещи обычно не происходят. Это не философия, а элементарное жизненное наблюдение.

Проект Baldur's Gate не столь прост в употреблении, как общепитовская Diablo или тот же самый Half-Life (читай: Quake). На него придется тратить время, изучать тексты на экране и даже

* Здесь и далее определить принадлежность иллюстрации к той или иной игре можно по ее нумерации, которая соответствует итогам нашего Топа.

наряжать куклы героев. Подобные умственные напряги щедро награждаются великолепной графикой, музыкой, интересным сюжетом и вызывающими мгновенное физическое привыкание баталиями. Игра смотрится эстетично, как экспозиция Третьяковки, слушается, как классическое произведение в концертном зале. Идеальный шанс, чтобы попробовать нечто отличающееся от привычного и, возможно, пополнить список любимых жанров еще одним. Что касается фанатов RPG, то BG будет (стала!) для них чистым удовольствием.

Заготовка на будущее

Боевой "движок" Unreal до сих пор считается одним из лучших. Собственно, это не игра, построенная на "движке", а наоборот. Unreal, как и Baldur's Gate, очень долго ждали — хорошо еще, что игру миновала судьба проекта-побратима Prey, так и не сумевшего выползти в народ в ушедшем году.

Сейчас, по прошествии 8-9 месяцев, начинает казаться, что Unreal, в действительности, не являлся игрой, в полном понимании этого слова. Скорее, детище Epic стало блестящей демонстрацией технологии — на уровне оказались и графика, и AI монстров. В отличие от тактически настроенных пехотинцев Half-Life инопланетяне Unreal — мастера маневра. Их анимация удивляет изяществом, плавностью. Ну а что касается графической оболочки, то количество проектов, создаваемых на ее основе само по себе говорит о многом: Unreal: Tournament, Wheel of Time, Duke Nukem Forever и даже, как ни печально, Daikatana 2.

EXE Александр Вершинин

Сегодня игры, как, впрочем, и кино, скоропортящийся продукт. Индустрия раскручивается бешеными темпами. Но среди кучи бездушных однодневок, копирующих сами себя, и тупых самодовольных распальцовок, чьи первые интерактивные эпизоды будут готовы через восемь недель, нет-нет да и проскочит что-то самоценное, задевающее душу. То, что на смертном одре пронесется в калейдоскопе воспоминаний об этой жизни...

ACTION 98

"Вангеры"
(K—D Lab/"Бука")

дышащие в затылок
Die by the Sword (Treyarch Invention/Tantrum/Interplay)
Need for Speed III: Hot Pursuit (Electronic Arts)

1

2

И тогда получаются "Вангеры"

Например... вы правы, мы о "Вангерах". Как, у вас сомнения по поводу их принадлежности к заявленному здесь жанру? Хорошо, давайте разбираться.

Своя игра

Применим метод исключения. Не "походовка"? Справедливо: время здесь течет без малейшей остановки! "Действие", в смысле, экшен, есть? Навалом его: катись, куда хочешь, бери, что увезешь, пуляй в кого не страшно, гонись и убегай, летай и плавай! Да, конечно, есть там еще много чего, что постоянно выбивало "Вангеров" из жанровых слотов: и мельчайший сюжет с диалогами, и обширное инвентори, и регулярные гонки, и симуляция среды обитания, и зачатки RPG-характеристик...

Во-вторых, а точнее — "в-главных"... Так или иначе, это СВЕРШИЛОСЬ: одна шестая часть этой не самой маленькой обитаемой планеты, так долго и обильно поглощавшая игровую продукцию поднаторевших в этом деле акул развлечения, наконец породила СВОЕ. Между тем игра оказалась непроста для "масс", и быстро

3

стала в России настоящим культовым проектом, то есть яством для избранных. Для игровой индустрии это почти предельный, и уж точно нестандартный, случай. В мире постоянно появляются и исчезают, ничего не явив вовне, команды разработчиков. До полок свои продукты доводят единицы, и обычно никто не рискует браться за что-то масштабное и новое: вежливо идут по проторенной дорожке. Но бывает так, что энергия и самобытность новичков настолько велика, что они прорываются и делают свою игру до конца. И тогда получаются "Вангеры"...

В общем, наша престранная держава наконец показала зубы. И это уже не дилетантское воплощение голой идеи, здесь все "по-большому": свой неповторимый стиль графики, своя перспективная технология, свой язык, своя вселенная, своя музыка... Да, впереди у K-D Lab еще много удивительных проектов (мы надеемся!), но "Вангеры", великолепные и неповторимые "Вангеры", навсегда останутся первым всплеском творчества кадавров со свойственной разрыву скорлупы долей сумасшествия...

Жизнь — бурлит. Мы — молоды. Игры исподволь, но очень серьезно становятся частью нашей жизни. А теперь представьте, какие чувства вызывают у ваших дедобабушек найденные на чердаке пыльные довоенные пластинки. Уже и патефонов-то не сыскать, чтобы их послушать... Лет эдак через пятьдесят кто-нибудь из нас тоже

наткнется на коробку с "Вангерами" и вспомнит далекий 1998-й. Откроет мануал. Древних "Пентиумов" уже не будет и в помине, но программный эмулятор еще позволит с грехом пополам запустить CD-артефакт. И он откликнется: "Очнулся, жалкий? Хорошо, а мы уж думали, ты сдох совсем, придется отнимать другого..."

Мышью по черепу

Некоторые запомнили Die by the Sword как игру с невозможно испорченным управлением. Другие хранят воспоминания о "самой кровавой и злобной мясорубке". Третьи все еще жалеют, что единственная в своем роде идея симулятора фехтования пока так и не получила достойного развития – скажем, от той же Interplay.

Действительно, сделать хотя бы минимально приближенную к реальной модель фехтования до сих пор не удавалось никому. Многие пытались: Ultima Underworld, Thief: The Dark Project и даже старенькие Pirates!. Но всем им приходилось ограничиваться фиксированными ударами. А Die by the Sword возьми и закрепи движения руки с мечом за мышью! Революция – для тех, кто понимает. Благодаря подобному решению, игрок получил возможность наносить практически любые удары – как колющие, так и рубящие. Плюс продвинутая физика, позволяющая складывать скорость движения руки и движение самого тела. Как результат, отрубленные головы, руки, ноги. Бр-р, но завораживает!

Система управления VSIM превратила средненькую по всем параметрам аркаду в настоящий пир для гурманов. Каждая драка – вызов искусству игрока владеть мечом. Враги стонут, в ярости рычат, пытаются взять одинокого воина числом. А вы их – умением! Шансы равны. Причем каждый противник имеет свои преимущества и слабые стороны. Кому-то стоит просто отрубить руку, держащую оружие, а другому быстренько снести голову, пока он не понял, что происходит. Налететь на толпу орков с выставленным вперед мечом, нанеся массу неприятных ранений (свиной шашлычок!), а затем быстро отступить в узкий проход и перебить хрюшек по одной, отбивая град яростных ударов топорами.

Вся игра – по сути, одна непрерывная дуэль со смертью. Тяжелый прессинг и неравное соотношение сил. Ловушки и засады. Если вы проворны, хитры, изобретательны и, главное, умело орудуете мечом, то DBTS станет для вас сплошным удовольствием.

Любуясь видами

Интересные мутации, которым непроизвольно подверглась Need for Speed на своем жизненном пути, привели к довольно необычным последствиям. Мы видим как всего за три части сериала игра полностью поменяла приоритеты. Или, быть может, это лишь отражение изменяющегося рынка компьютерных игр в целом?

Первая часть NFS стала легендой в мире автомобильных симуляторов. Никто не смог добиться столь замечательной комбинации симпатичной графики и горячего темперамента игры. Но вот прошло время, и мы имеем счастье видеть потомка былого хита. И что же? NFS неуловимо изменилась. Былой задор исчез, но красота осталась. Более того, Need for Speed III стала самой красивой (не путать с симпатичной и обаятельной) гоночной игрой года. Побеги от полицейских крейсеров и даже преследование ваших друзей на той самой гнусной полицейской машине не так захватывают, как поставленные вдоль дороги декорации. Ездить по кольцу приятно уже только потому, что вы вновь хотите увидеть серебряные брызги водопада, танец разноцветных листьев под колесами пролетающих суперкаров и яркие лучи солнца, находящие свой путь сквозь щели деревянного строения. Боже мой, какие виды!

EXE Кукумбер Протуберанский, Александр Вершинин

Конечно, о Нем. А что, у вас есть другие предложения? StarCraft вышел в феврале 1998-го. Миновал год, а мы все еще играем в эту игру. Пройдет еще год, и мы забудем и думать об играх, которые сегодня еще не вышли, а StarCraft останется стоять на своем постаменте — слегка полинявший и изгаженный голубями, но останется. Памятник неразгаданной тайне, издевка над правилами, ухмылка деревенского дурачка...

REAL TIME STRATEGY 98

StarCraft (Blizzard)

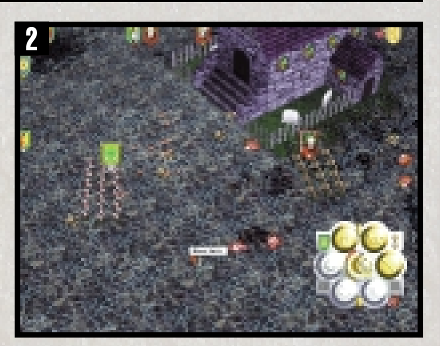
дышащие в затылок

Warhammer: Dark Omen (Mindscape/Electronic Arts)

Commandos: Behind Enemy Lines (Pyro Studios/Eidos Interactive)

1

2



И это все о нем

Можно потратить массу елея, восхищаясь Blizzard, но стоит ли тратить дефицитный продукт — все и так понятно. Нужно ли рассуждать, почему людей привлекает эта игра? Мы говорили об этом, и не раз. Обратите внимание на новостную колоночку о Blizzard Наталии Дубровской в прошлономерной тетрадке "Гейминформбюро". Хорошо излагает девушка.

Пожалуй, именно ей, а не уважаемому товарищу Ламтюгову, передам я бразды правления стратегическим разделом после ухода на пенсию.

Великий тупой

Эта игра не сделала для жанра ровным счетом ничего. Впрочем, скромные разработчики и не стави-

ли перед собой целей вроде "совершить переворот в области стратегий в реальном времени" или "сделать этот мир прекраснее". Конечно, всегда хочется придумать что-нибудь первым, но стоит ли рисковать, если два миллиона потенциальных покупателей пристально следят за каждым вашим шагом? Сейчас подобные проблемы испытывает Westwood. За их спиной Command & Conquer, великолепный козырь, который надо умело разыграть. Когда в проект вложены большие деньги, разработчик не имеет права на провал, игроки должны получить блокбастер со всеми вытекающими последствиями.

Blizzard разыграла свой козырь блестяще. Простой и удобный, узнаваемый интерфейс управления, детские системные требования (пусть 256 цветов — любой фанат игры лично задушит того, кто скорчит рожу при виде однообразных ландшафтов), великолепный баланс сил и море тактических решений в запасе. Образец того, каким должен быть народный C&C-клон. Лучшая RTS этого года.

Если бы Game.EXE был "альтернативным" игровым изданием, мы с чистой совестью могли бы позволить себе проигнорировать успех StarCraft, наградив менее популярные, но более прогрессивные игры. С другой стороны, к чему быть прогрессивным, если люди хотят просто играть? Я лично безо всякого восторга отношусь к C&C-клонам. Мне смертельно надоел этот примитивный формат, не цепляет линейный сюжет, утомили одинаковые, кочующие из игры в игру задания. Должно быть, я просто уже произвел отпущенное на человеческий век количество крестьян. Вам хорошо — вы играете только в те игры, которые вам нравятся. Редактору же стратегического отдела приходится играть во все стратегические игры подряд. Вполне возможно, что в том месте, которым обычно восхищаются в StarCraft, у меня уже давно образовалась толстая мозоль — для самозащиты.

...Однажды мерился я "кто быстрее" — байк или теплоход. Теплоход плыл себе неторопливо по каналу им. Москвы, орал "Скутером", пил шампанское из горла и вез корпоративных работников в направлении тяжелого понедельника. Вверх-вниз по узкой тропке, поворот за поворотом, перепрыгнуть корень, тормознуть перед некстати попавшимся дачником. Я ехал быстро, гораздо быстрее этой посудины. Остановился, отдышался, выпил воды, огляделся — теплоход продолжал плыть. Поднажал, заехал в кусты, упал в канаву. Теплоход плыл, "Скутер" становился громче, еще немного — и станут различимы слова. И тут я понял, что за чудовищная сила тащит эту огромную железную махину вперед. Без остановки, без сомнений. Как бы я ни крутил педали, он рано или поздно меня догонит. Так что все, что вам остается, — это пересесть на теплоход и кататься по палубе. Или просто повернуться спиной к каналу и уехать в направлении московской кольцевой автодороги.

То, что после крысы

Любимое наше с братом дома занятие — перемывать кости рекламным роликам, ход которых иногда прерывается скучными передачами и отрывками занудных кинофильмов. Одна картинка сменяет другую, и, кажется, наш старенький LOEWE прошлого года выпуска не в состоянии показать ничего такого, что могло бы нас удивить. Но нет — иногда картинка или звук заставляет в восхищении сползти с кресла, как будто бы вдруг телевизор стал показывать больше цветов или пропускать больше герц. Происходит чудо, Им удается перешагнуть через порог технических ограничений и достать нас своей дурацкой рекламой.

Все это долгое введение вот зачем. Бывают игры, которые раздвигают рамки определения "компьютерная игра". Когда ты, как ребенок, радуешься тому, что видишь на экране. И Warhammer: Dark Omen оставил именно такое впечатление.

С Warhammer'ом у игроманов со стажем отношения особые. Первая игра Mindscape на эту тему, "Рогатая крыса", настолько опередила свое время, что едва ползала на среднестатистической "четверке" тех лет. Еще бы — трехмерный рельеф и свободная камера! И дело было не только в 3D, хотя по тем временам идея была совершенно сумасшедшей. Впервые за всю историю игростроения была содеяна попытка взглянуть на "игру в солдатики" по-другому. Рельеф, строй, атака с тыла и флангов, зоны видимости, мораль войск — ранее все эти "излишества" можно было встретить только в "хексагональных" wargame'ах, и то — в абстрактном до безобразия виде. А здесь — все как на ладони!

Влияния "Рогатой крысы" в играх последующих лет видны невооруженным глазом. Вспомните прошлогоднего победителя в жанре wargame — Sid Meier's Gettysburg. Не правда ли, при желании Мейера можно обвинить во вторичности? Следующее творение Mindscape, Warhammer: Dark Omen, уже не смотрелось так же революционно, как "Крыса" на фоне современников.

И тем не менее выход второй части стал событием. Разработчики довели игру до ума. Графический "движок" при тесном сотрудничестве с 3D-акселератором творил настоящие чудеса. Вспомните уровень с замком на вершине горы — эту картинку можно было рассматривать до бесконечности, любуясь деталями под разными углами. Новый интерфейс управления побил все рекорды — такой лаконично и интуитивно понятной, но при этом чрезвычайно мощной системы RTS еще не видели. И потом, в Dark Omen было то самое, что заставляет нас просиживать, уставившись в экран, дни напролет. Редкое, согласитесь, сочетание качеств.

Dark Omen не стал первым из-за своей, как бы это точнее сказать... камерности. Пары десятков миссий, пусть прекрасных, светлых, как день, миссий, каждая из которых — произведение искусства, пусть так, — этого мало, чтобы в наше суровое время блокбастеров, вторых частей, выделенных игровых серверов и бесконечных продолжений удержать внимание игроков. Несколько аддонов и редактор уровней спасли бы положение, но кто знает — может быть, лучше все оставить так, как есть сейчас? Приятно держать в уме, что есть такая фирма — Mindscape и раз в год мы можем ждать от нее Игру. Пусть короткую, но всегда яркую и каждый раз новую.

Викинги на спецзадании

Если бы у нас была номинация "Сюрприз года", Commandos, без сомнения, получила бы первое место. У любителей тактических симуляторов на игру были совершенно другие планы — Commandos прочили место "X-COM в реальном времени" и ставили на одну доску с походовой Soldiers at War. Поэтому их первой реакцией при виде "простенькой аркадки", которой на поверку оказалась игра, было разочарование. Зато все остальные игроманы были в восторге. Демо-версия Commandos произвела настоящий фурор, играли все, не разбирая чинов, званий и личных пристрастий. На редакцию обрушился шквал звонков и писем с требованием выслать наложенным платежом описанные в журнале, но отсутствующие в "деме" миссии. Возмущению игроманов не было предела, и только полная версия игры смогла спасти Game.EXE от полной декапитации.

Секрет популярности, как это ни тяжело признавать, состоит в том, что Commandos... не является стратегической игрой. Как, впрочем, не вписывается в рамки аркады или action. Commandos вообще не вписывается ни в какие рамки и не подходит ни под один шаблон. Помните, что сказал дизайнер игры в интервью нашему журналу? Мол, наплевать нам, ребята, на то, что происходит в мире и у конкурентов. Если все время осматри-

ваться по сторонам, то в лучшем случае сделаешь игру "круче, чем у соперников". Возможно, только в солнечной Испании, где-то между сонной сиестой и сытным ужином, двадцать с лишним человек за полтора года могут сделать такую игру.

Именно пугающая близость Commandos к Vikings помешали нам присудить игре первое место в номинации "Лучшая RTS". Приключения спецназовцев только начинаются — впереди набор дополнительных миссий (неужели Eidos пропустит свой шанс заработать лишние деньги?), а за горизонтом — Commandos 2. Кто знает, может быть, через год мы станем с презрением показывать на очередную игру пальцем — "еще один Commandos-клон". Пусть так, но все это будет не скоро. А сейчас надо действовать, потому что патруль только что скрылся за поворотом и у нас есть всего две секунды, чтобы проскочить мимо отвернувшегося пулеметчика...

EXE *Олег Хажинский*

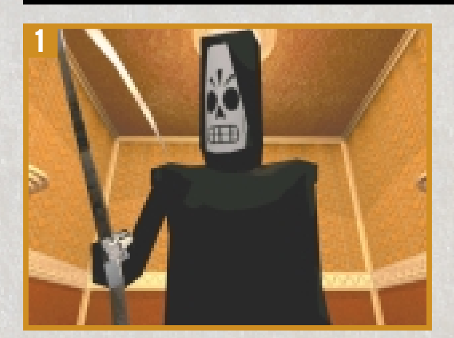
КВЕСТ 98

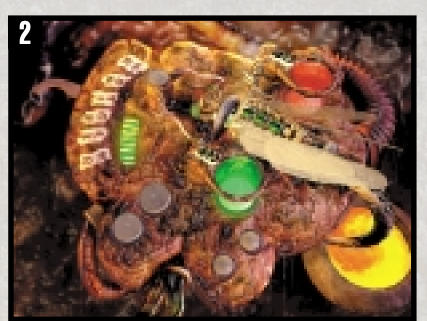
Grim Fandango (LucasArts)

дышащие в затылок

Sanitarium (DreamForge/ASC Games)

John Saul's Blackstone Chronicles (Legend Entertainment/Mindscape)

1 

2 

Мертвые и безумные

1998 год от Рождества Христова можно по праву назвать одним из самых страшных в истории мирового квестостроения. Бедами, неудачами и дурными знамениями был он отмечен с первых дней своих — Blizzard отменила WarCraft Adventures, неизвестные злопыхатели задержали (и до сих пор не выпустили) Gabriel Knight III, "Сьерра" в целом задымилась, задергалась, пошла по рукам, а потом взяла да и выпустила King's Quest: Mask of Eternity, игру жалкую, претенциозную и почти зловещую в своем ничтожестве.

И вот, с трудом поднимая измученную раздумьями о судьбе любимого жанра (ибо утомиться игранием в квесты шанса нам, увы, не было дано) голову, мы смотрим в год прошедший, пытаясь найти на этом пепелище что-то достойное того, чтобы быть отмеченным призами года.

И что же мы на нем увидели, на этом пепелище? Горстку "Наших выборов" и большую, страшную пустоту между ними. Даже и ерундовинок-то типа Nightlong: Union City Conspiracy в этом году кот наплакал. Попавшие в переплет крысы рванули с корабля в смежные жанры (как тот же KQ8), а новые так и не народились.

Ну и что? Зато "Выборы" были славные — вспомнить приятно! Тут тебе и Jorneyman Project III, и UFOs, и Zork: The Grand Inquisitor, и Black Dahlia... И еще три игры, ставшие победителями, — о них мы и поговорим.

Шоковая терапия

Итак, третье почетное: John Saul's Blackstone Chronicles. Леденящая душу история про блестящего доктора Малькольма Меткафа — психиатра, эстета, садиста, и его сына Оливера, сумевшего избавить свой род от проклятия, а психиатрическую лечебницу "Блэкстоун" — от мятежного и мстительного папиного духа.

Чем хороша игрушка? Да всем, пожалуй. Красивая. Стильная, страшная — ох, какая страшная! Стыдно признаться, но при воспоминании о счастливых минутах, проведенных мною на электрическом стуле в процедурной "Блэкстоуна", у меня и сейчас начинается нечто, напоминающее легкие последствия общения с оголенными проводами.

И ведь подумайте — ни одного персонажа, живого или мертвого! Только голоса, голоса, голоса... Голоса замученных Малькольмом жертв, плач похищенного им внука, ледяной отсчет секунд, оставшихся Оливеру на этом свете, если вы не поможете ему выбраться из папиных лап... Блестяще написанные диалоги, озвучка — такая, какой, наверное, не было ни в одной игре до этого... Да это же праздник квестера, а не игра!

Тогда — почему все-таки третье, хоть и почетное? Да потому, что уж больно камерная получилась игрушка. Небольшая по объему, жесткая и сделанная безо всякого почтения к интересам широких игровых масс. Блестящая литературная основа смогла превратить романы Джона Сола про Блэкстоун в бестселлеры, их читают миллионы — но

3

оценить красоты слова в игре пока могут, увы, единицы. Только они, любители найти художественное слово даже там, где оно по определению не водится, способны воспринять текст игрушки как полноценную часть сюжета, а не милую примочку. А если текста этого не оценить — и игрушки, считай, не останется. Головоломки хоть и сделаны аккуратно и грамотно, но роль в сюжете играют только вспомогательную, ради них одних браться за "Блэкстоун" не рекомендую никому.

Да и страшно это, просто страшно!

Как ни крути, а в чем-то мистер Сол слишком уж решительно покусился на болевой порог нормального геймера. Изуверское и очень правдоподобное сочетание научного подхода и откровенного

безумия, свойственное методам доктора Малькольма, помноженное на несомненный историзм и гнетущую педантичность сопутствующих пояснений, вполне переносимы в рамках обычного ужастика, но в интерактивном пространстве, при нашем непосредственном участии... Ой, нет!

Так что — третье место игре John Saul's Blackstone Chronicles! Просто великолепной, лучшей в прошедшем году игрушке не для всех!

Санитарный час

Наш победитель номер "два", и вторая игра "про психушку".

Почему победитель, почему номер "два"? Прежде всего — игра новая, оригинальная и сделанная, как и предыдущий наш финалист, что называется, "для себя". Только на этот раз результат получился куда более открытым и "демократичным".

Бредовое, тяжкое путешествие по лабиринтам собственной памяти — чтобы вернуть себе разум. История о человеке, сумевшем вырваться из пут безумия и спасти себя и весь свой мир.

Главная заслуга "Санитариума" — очень оригинальное для нашего жанра графическое решение. Изометрия, маленькие суетливые человечки в кукольных домиках без крыш. И как удалось авторам наполнить этот забавный яркий мирок таким реальным страхом и любовью! Так прописать характеры персонажей размером в ноготь! Рассказать историю, от которой хочется плакать и которую так хочется понять, в десятке коротеньких неинтерактивных вставок — да еще в 3D, а вовсе не с использованием видео, как делают обычно, чтобы придать сюжету "человечинки"? Нет, не перевелись еще на свете чудеса, и слава богу!

Да и с головоломками в этой игре все в порядке: красиво интегрированные в сюжет, никогда не раздражают излишней сухостью или пустой "техничностью", не разочаровывают чрезмерной легкостью, сам сюжет развивается очень динамично и в то же время плавно — даже вспоминать приятно о днях, проведенных за "Санитариумом"! Несмотря на ту же "ужастиковую" основу, что и в "Блэкстоуне", Sanitarium — игра светлая и радостная. И к тому же (еще очко в пользу DreamForge!) очень "зрительская". К тому же игра (а ведь чистый квест!) пользуется вполне ощутимым успехом на рынке и была более чем благосклонно встречена критикой.

Короче говоря, не свались на нас вовремя стопроцентный фаворит, скорее всего, быть "Санитариуму" в чемпионах! Но — свалился. Наш призер, неутомимый покойник Мэнни Калавера!

Мертвые ходят и выигрывают

Итак — абсолютный призер чемпионата, герой и любовник Мэнни Костяная голова. Аплодисменты, пожалуйста!

Редкий случай, когда очень веришь — и тебя не обманывают. Не год и не полтора Grim Fandango от LucasArts был единственной надеждой квестовой общественности. Не один мыльный пузырь за это время надулся и лопнул — и, что греха таить, многие ожидали увидеть в "Фанданго" нечто в стиле "Королевский квест под занавес".

К счастью, ошиблись. Игра оказалась такой, какой и должна быть игра от Тима Шефера (Full Throttle!), — яркой, смешной, мощной и явно "долгоиграющей". Какими симпатичными ни были бы остальные наши призеры, но, положа руку на соответствующее место, — а будут в них играть через пару лет? Боюсь, что нет. Пусть лично мне, тайно, в глубине души они и нравятся больше, чем "Фанданго", — но событием Большой игровой истории они не станут, и новой страницы в ней не откроют.

История же Мэнни Калавера, зубастого скелетика из Страны мертвых, сумевшего разрушить все планы потусторонней мафии и в честной борьбе заполучить в свои объятия Саму Мерседес Каломар, самую чистую и прекрасную деву на Том свете, останется на цифровых скрижалях.

Мрачноватое пререндеренное 3D и откровенно устрашающая тема — путь души из Чистилища в райские угодья — не лишили игры юмора и бьющей жизнерадостности, так памятной нам по Full Throttle!.

И самое главное: игра чрезвычайно жадна до зрителя. Захватывает, следит, чтобы не соскучился, тормошит и развлекает — не оторвешься. Именно то, что нужно адвенчуре, чтобы стать вполне полноценным блокбастером — на рынке в целом, а не в нашем маленьком мирке. И GF им стала. Ура! Приз хотя бы за это — за налет на Большой Рынок. Так держать, Мэнни!

EXE Наталия Дубровская

Встать в позу и продекламировать имя победителя в данной номинации — дело нехитрое, потому как огненные буквы названия данного легко воспламеняющегося (НЕ КУРИТЬ!) продукта просвечивают через тонкую бумагу оскароносного конверта.

ACTION/STRATEGY 98

Tom Clancy's Rainbow Six
(Red Storm Entertainment)

дышащие в затылок
Battlezone (Activision)
Wargasm! (Digital Image Design)

Весь этот джаз

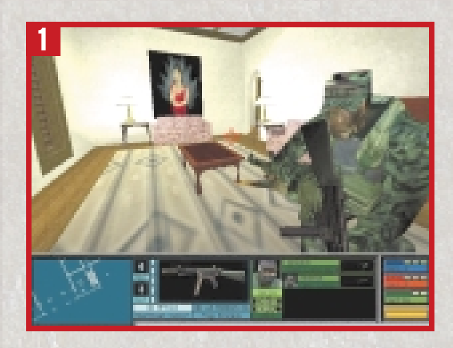
Встречайте, завидуйте — Rainbow Six имени великого писателя земли американской Тома Сэмовича Клэнси! И в самом деле, что может сравниться, что можно поставить на одну полку и положить в одну корзину с внебрачным детищем дядюшки Тома, которое, по правде говоря, вполне могло удостоиться и какой-нибудь "Левой резьбы"...

С той стороны, где сердце

Оно было другим, непонятным с первого раза, как фильм Феллини, необъяснимо напряженным, как триллер Хичкока, и нагло вызывающим, как мультик о похождениях Бивеса&Баттхеда. Вряд ли кто из все-таки-разобравшихся сразу мог сказать, пойдет ли R6 по большой и светлой дороге кассовых сборов и признания масс или попадет прямиком в мрачный андерграунд, где станет предметом культа узкого круга избранных.

К такому полному пренебрежению душой и телом игрока нельзя приготовиться заранее. Когда тебя в первый раз валят одним выстрелом, хочется крикнуть: "Так нечестно!", когда всю твою команду хладнокровно расстреливают с возвышенности, глухо стонешь: "Не по правилам". Да все по правилам, посмотрите хотя бы фильм "Скала", сцена в душевой... Также неплохо в качестве учебного пособия — или иллюстрации по тактике ближнего боя и общей организации — идут "Схватка" и недавний "Ронин" — но что-то мы отвлеклись...

Не будем ничего говорить — просто помолчим, и слова нам заменит ностальгия... Самое время для нее. В коридорах со вкусом обставленно-


1

2

3

го английского посольства, на застекленном мостике корабля, на металлических навесных служебных дорожках парка аттракционов, между прозрачными перегородками секретной лаборатории, а еще в утлой хибаре на краю сырых джунглей, и на обнесенной высоким забором шикарной белой вилле под лазурным небом, и... — мы не видели ничего необычного, все окружение было вполне логичным и достоверным, куда более реальным и осязаемым, нежели в книгах самого "апостола реализма". И оружие у нас было настоящее, какое можно найти в любом справочнике и при желании посмотреть недостающие тактико-технические данные, и напарники с легко узнаваемыми во время жаркой схватки физиономиями и повадками (если даже последних не было, мы без труда приписывали тому или иному парню черты "крутости" и "хлипкости" в зависимости от ситуации) тоже очень даже убедительные. Как и противники: от неуклюжих дилетантов с "Узи" до специально натасканных телохранителей с "ингрэмами". Все взаправду, все всерьез. И на самом скучном и унылом экране планирования самые отчаянные герои-одиночки с солидным видом рассматривали, крутили во всех ракурсах трехмерные модели зданий, намечали пути отхода и маршруты штурма на тактической карте, чувствуя себя при этом настоящими боссами групп захвата, мелом набрасывающими на доске указания своим верным ребятам.

Да, R6 все же стала "игрой для всех" — может, еще и потому, что стратегической частью (всей) легко можно пренебречь, а в ближнем бою помогают уровень сложности "Novice" и сидящие глубоко в подсознании навыки по "скрадыванию" дичи в среде обитания (совершенно безопасный и абсолютно незрелищный отстрел ничего не подозревающих противников по одному из пистолета-пулемета с глушителем), — и сколько еще народу благодаря великолепной системе баллистических расчетов узнало о наличии у человека в тяжелом бронежилете "ахиллесовой подмышки", уязвимой даже для отдельных дробинок! Совсем недавний mission pack Eagle Watch больше похож на развеселый голливудский боевик-блокбастер с убийственно дорогими декорациями, нереально крутыми злодеями и внушительным, но довольно бестолковым оружием (за разъяснениями по работе с "Хеклер энд Кох А3 G3" обратитесь к первым пяти минутам бессоновского "Ее звали Никита"), и, если честно, порядком подрастерял тот деловитый реализм, что вызывал тревогу за судьбу оригинального R6. Может, оно и к лучшему?

Потому что чуть раньше нам недвусмысленно дали понять, как можно превратить первичную бесшабашную веселость от привычного ощущения себя удалым спецназовцем в зубовный скрежет, в холодный оценивающий взгляд профессионального стрелка, что еще долго будет пугать ваших близких, в руки, безупречно послушные разуму во время стычки и трясущиеся, ходящие ходуном после нее, — словом, в суровое осознание того, что весь этот джаз — грязная, но необходимая работа, выполняя которую можно запросто умереть от шальной пули, угодившей в плечевой вырез вашего бронежилета максимальной степени защиты — слева, с той стороны, где сердце.

Ничья луна

Серебряная медаль по праву достается "лучшей игре, в которую никто не играл" — Battlezone. Трепещите, обладателем такого титула вполне мог оказаться и Rainbow Six! "На его месте должен был быть..." А что? Окажись ненароком у R6 вдобавок ко всему разработанная система строительства собственной базы, стратегический интерфейс "от первого лица" и микроменеджмент ресурсов (к примеру, торговля на вынос оружием и обмундированием, снятым с убиенных террористов...), а также тонко завуалированный разнородными заданиями сюжет — и андерграунд был бы обеспечен. Общественность с развитыми жвачкой челюстями такого не прощает никому.

Интерфейс с менеджментом и прочие словечки, позаимствованные из лексикона фаната "Старого Крафта", не выкинешь из игры, где помимо боевых товарищей под ногами путались "скавенджеры" — громоздкие, неуклюжие сборщики металлолома, которые мгновенно обретали своеобразную грацию, грацию лунных дюн и пониженной гравитации, как только начинали двигаться. Где помимо племенного производителя-"рециклера", орудийных башен и передвижных турелей пришлось возводить фабрики, хранилища металлолома и ангары, громоздить центр связи со спутниковой антенной — дабы иметь хоть какое-то представление о происходящем, разбивать отряды своих юнитов на небольшие группы и вешать их на "горячие клавиши" (опять поперла риалтайм-терминология...), чтобы проводить на спутниковой карте в два раза больше времени, нежели на поверхности планеты или в кабине летательного аппарата.

Вышеприведенный титул присвоен Battlezone западными коллегами — и игроками, всеми этими "типа того" и "хе-хе". Ха-ха, сейчас нам есть чем ответить обладателям мозгов, размером не превышающих шарик для пинг-понга, что с диким гиканьем пронеслись по лунному каньону в желтом тумане (или это был Марс... или Ио? В астрономии они тоже не бум-бум) на реактивном танке, повертели, с повадками подростков на экскурсии, вытянутыми, сплюснутыми кверху головами с желтой шевелюрой, не увидели на экране мышиного курсора и разложенного по полочкам меню с двумя десятками опций, редактируемого и настраиваемого, как в Dark Reign, почесались, поковырялись в носу, постреляли из лазера в тяжелый танк типа "царь", бездарно сдохли, пробормотали "хе-хе" и зашвырнули Battlezone в мусорную корзину.

Ответим мы просто — вычеркнем из памяти два десятка "их" миссий, миссий для людей с размягченными мозгами, но размером уже с шарик для большого тенниса, что прошли эволюционный путь от "хе-хе" до равнодушного и ленивого "вот оно как...", и будем долгими ночами с упоением вспоминать восемь "наших", родных, русских. Помните, как ждали американского "рециклера", и было не ясно, из какого каньона он может появиться? Помните, как "големы", неуклюже переступая по ледяной поверхности Европы, вступили в бой с не менее неуклюжими "уолкерами", а мы оказались без машины и вокруг бушевала смерть? Помните колонну транспортов, наполненных беззащитными учеными, "царей" и "скаутов" вокруг нее, все нарастающее напряжение, по мере того как

оказывались отрезанными отходные пути? Помните? Уверен, что да.

Отзвук грома

Наконец, почетное третье место и утешительный приз — кофеварка — достаются наименее утонченному, но самому яркому из претендентов — встречайте! Здесь нет ничего необъяснимого, никакого подтекста, нет трудной судьбы, тонкого сюжета, нет ничего революционного и сверхнеобычного. Это просто очень крепко, с душой сделанный представитель жанра, гораздо больше 3D action, нежели strategy, играющий на самых доступных — и, следовательно, низких — струнах нашей души. Достигается это одновременным шокирующим воздействием на три из пяти органов чувств: безобразие, полное взрывов, дыма, пыли, блеска металла и крупных капель дождя, — на экране; рев двигателей, гул земли под гусеницами, рокот винтов вертолетов, грохот разрывов снарядов, визг трассирующих, ария помешательства берсерков и валькирий — в наушниках; неподатливая клавиатура, орудие тракториста, с фиксированной раскладкой клавиш, заставляющей вспомнить рычаги управления реального танка, — под пальцами.

Когда все стихло и погасло, растерянно моргаешь и пытаешься сообразить — а во что же это я? За кого? Кто победил? Да какая разница в конце-то концов! Гроза прошла, остался запах озона и "Наш выбор" на броне. Пусть не за особые, но заслуги.

EXE *FRAG Сибирский*

РОЛЕВАЯ ИГРА 98

Baldur's Gate (Bioware/ Black Isle Studios/Interplay)

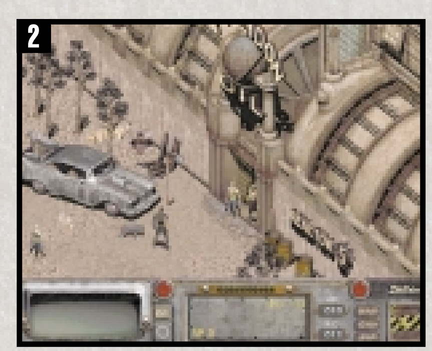
ДЫШАЩИЕ В ЗАТЫЛОК

Fallout 2 (Black Isle Studios/Interplay)

Might & Magic VI: The Mandate of Heaven (New World Computing/3DO)

Не убоявшись показаться широким ролевым массам исключительно пафосной и экзальтированной персоной, скажу: ушедший в небытие год 1998-й был потрясающе удачным для жанра. RPG переживает настоящий Ренессанс, эпоху возрождения. За один единственный год было выпущено несколько зубодробительных хитов, быть может, лучших игр за многие годы существования жанра.

1

2


Монстры уходящего века

RPG продолжает оставаться зоной, свободной от безудержного клонирования и остервенелой конкуренции посредственности с бездарностью. Болезнь кровоточащего паралича извилин еще не охватила черепушки ролевиков, и практически каждый релиз становится событием. Не менее важно, что ролевые игры смогли показать себя выгодными и с финансовой стороны, привлекая внимание разработчиков и издателей откровенным соперничеством с ультрамодными FPS и стратегиями в топах самых продаваемых игр.

Возвращение в рай

Успех Baldur's Gate от Bioware был предсказан, но не обязателен. Когда игра делается так долго, а количество ее фанатов еще до релиза бьет все мыслимые рекорды, возможны лишь два варианта: либо потрясающий успех и причисление к лику святых, либо всеобщее недоумение с последующим разочарованием и забвением. А тем временем BG несколько расширила наши представления об успехе ролевой игры. Сумасшедшие продажи в течение первой же пары недель, способные составить конкуренцию Q-лихорадке, смехотворные группки недоролевиков, несмело скандирующих "в игре уродливый курсор!" или "переименуйте Eldoth обратно в Eldoth Kron". И снежный ком восторженных отзывов, первые места в хит-парадах. Как бурные аплодисменты перерастают в овацию (разумеется, "standing ovation"), так успех BG мутировал в полновесный фурор.

3

Пусть вас не смущают восторги критиков, BG — действительно очень крепкий орешек. Любовь публики, которая в наше время может быть легко завоевана правильно спланированной рекламой, в этом случае объясняется качеством исполнения продукта и возвращением многих черт "настоящих классических RPG".

Одних привлекает по-ювелирному изящное решение извечной проблемы транслирования правил настольной ролевой игры. Подумайте, кто еще позволит вам эффективно настраивать боевую систему игры, основу основ, под себя? Baldur's Gate разрешает вам манипулировать целой партией из шести персонажей, умудряясь не убить столь важную стремительную атмосферу схватки.

Для других важно погрузиться в фэнтезийный мир, почувствовать себя частью сказки, где барды воспевают их подвиги, а могущественные враги считают их главным препятствием в деле захвата всего мира. Красивейшая графика, множество квестов, абсолютная свобода в пределах виртуального королевства и, наконец, яркий, нелинейный сюжет — вот подкупающее предложение BG подобным романтикам. Кроме того, Bioware не

скрывает своих планов постоянно расширять созданный мир, выпуская не только продолжения игры, но и просто дополнительные карты, где вы сможете еще немного потренировать любимых героев. Кстати, вот и еще одна почти забытая традиция компьютерных РПГ: возможность формировать и воспитывать свое альтер-эго на протяжении целой серии игр. Какой ролевик сможет отказаться от столь заманчивых перспектив?

Кино не для всех

Fallout 2. Данное изделие Interplay почему-то напоминает мне хороший образец европейского кино. Кино "не для всех". Продукт отличается удивительной глубиной, оригинальностью задумки и, безусловно, является революционным. Но вот беда, он не импонирует публике! То есть тем действительно широким массам, которые проглотили Diablo, а теперь едят гостинцы из мозолистых рук Bioware. Как принято в Старом свете, Fallout 2 не дотягивает по своему качеству до Голливуда — после игры остается впечатление малобюджетного проекта, который снимали в чужой студии и с неизвестными актерами.

Но все это максимы. На самом деле продолжение Fallout делала та же самая Black Isle Studios, которая занималась и Baldur's Gate. Единственная проблема проекта заключается в неправильной (в основном для западного потребителя) расстановке акцентов. Разработчики игры старались создать настоящий живой мир и реальный персонаж, обеспечить их естественное взаимодействие и влияние друг на друга. Именно поэтому Baldur's Gate никогда не сможет угнаться за Fallout 2 по масштабности игрового мира, по количеству квестов и возможностей развития, открывающихся для персонажа. В BG для героев существует лишь идеализированное добро и зло, только два варианта решений, лишь два пути. В Fallout, как и в реальной жизни, нет ничего абсолютного. Ваши поступки не носят блистательно белую или иссиня-черную окраску. Скорее, это градации серого. Сколько градаций, столько поступков, решений, сюжетов. Каждый город Fallout (ставить цифру "2" необязательно — это одна большая игра) представляет собой не выставку NPC-персонажей, заученно твердящих одно и то же, а запутанный клубок страстей, тайных связей и конфликтов.

Нельзя забывать и о том факте, что вместо шести упрощенных персонажей BG в Fallout 2 вам достается лишь один. Зато очень непростой. Схема развития героя, а также то, как на определенную конфигурацию параметров героя реагирует окружающий мир, является настоящей игрой внутри игры. И, разумеется, идеальным стимулятором для прохождения Fallout 2 снова и снова.

Так почему же столь оригинальная, сложная и интересная игра оказалась позади полированной и ярко сверкающей BG? Вот по этой самой причине. Разработчики Fallout 2 полностью сконцентрировались на создании сущности игрового мира, позабыв о его внешней оболочке. Как результат, игра вышла на успевшем устареть "движке" и в сопровождении жуткой стаи злобных багов. Причем ошибки носили почти фатальный для прохождения характер. Interplay добавила сумятицы, выпустив серию патчей, после части которых все приходилось начинать заново. Кому понравится столь хамское отношение к себе? В результате, Fallout 2 вспоминается в основном по ключевым словосочетаниям "древняя графика", "несовместимость патчей", "море ошибок". Печальная судьба отличной игрушки. Второе место, господа.

Огнем и мечом

Девяносто восьмой год ознаменовался не только выходом двух вышеупомянутых оригинальных проектов, но и возвращением к жизни одного из старожилов жанра, а именно Might & Magic. Наравне с Wizardry и Ultima серия M&M занимает особое место в сердцах ролевиков. Взгляды становятся мягче, лица теплеют. Бойцы с улыбкой вспоминают старые добрые времена.

К сожалению, в отличие от серии HoMM, где New World Computing неизбежно придерживается классической формулы, MMVI появилась в несколько модернизированной трактовке. Особое и всеобъемлющее внимание теперь уделяется боям. Ну, знаете, кровь, крики, куски мяса, летающие туда и сюда, отрубленные конечности и головы, а также море XP? Вот-вот. И так на протяжении всей игры. Воинственная часть M&M придушила и основной квест, и квестовое многообразие, создающее мякоть игры. Немного несбалансированно, но все равно в лучших (неплохих?) традициях. За неимением прочих серьезных претендентов и в память о боевой молодости — третье место.

EXE Александр Вершинин

FIRST PERSON SHOOTER 98

Thief: The Dark Project
(Looking Glass Technologies/Eidos)

дышащие в затылок
Unreal (Epic MegaGames/GT Interactive)
Shogo: Mobile Armor Division (Monolith Productions)

Лицом к лицу лица...

Да, да и еще раз да! Не увидать нам этого лица — ни первого, ни третьего. Не было в этом году ни одной игры, революционизировавшей жанр. Даже наша любимая Игра года, хоть и относится к стрелялкам от этого самого лица (кстати, потому и не участвует в этой номинации), по сути — всего лишь очередной клон "Вульфенштейна". Красивый, интересный, но клон.

Именно поэтому такое теплое, белое и пушистое чувство возникает в груди, когда смотришь на список победителей. Да, уйти от канонов жанра окончательно и проторить новую дорожку им не удалось, но до чего же приятно выйти хоть на узенькую, но свою тропинку в интересной местности!

Страх и терпение

Дальше всех от хайвея смог уехать экипаж со славной историей — фирма Looking Glass Technologies, долго молчавшая после выпуска System Shock. При полном сохранении всей атрибутики классической стрелялки она умудрилась целиком изменить смысл игры. Ирония судьбы — приходится давать награду за лучшую игру жанра как раз тем, кто сломал границы этого самого жанра и занялся чем-то другим. Впрочем, недаром и в номинации "Левая резьба" Thief фигурирует — ибо достоин.

Помаргивающая огоньками свечей темнота, тишина, нарушаемая только шагами охраны, верный кистень за поясом и постоянный страх, играющий на нервах, как на лютне. Настолько атмосферных игр не было уже очень и очень давно (да простится мне личное мнение, но со времен Quake),

и не потому, что никто не пробовал, — просто не хватало чего-то очень важного. Каждому своего — кому звука, кому идеи, в которую можно поверить, сохраняя здравый рассудок, кому хороших программистов, а кому — и мастерства дизайнеров.

А эти... Эти рискнули — плюнули на сетевую игру, смело написали собственный "движок", вместо КРОВИЩИ, в которой тонет жанр, использовали свет и тени — и в результате получили настолько свежую и оригинальную игру, что ни о какой борьбе за первое место в этой номинации речь не шла. Решение было однозначным и безоговорочным. Да здравствует победитель!

Услада очей моих

Если приглядеться, то обнаружится, что всех призеров, кроме новизны, отличает еще одно: свой собственный, причем весьма неординарный, "движок". У "Вора" — со светом и звуком, у Shogo — с неописуемыми спецэффектами и гигантскими роботами, а у занявшего второе место Unreal'a — такой, что словами и не опишешь.

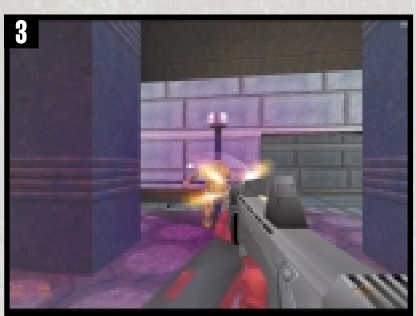
Если бы у нас была номинация "За самый убедительный мир" — вот вам готовый победитель. Вы еще помните момент, когда вышли из тюремного корабля и увидели "птиц", кружащих в небе? А битвы со злобными Скааржами, каждый из которых стоит Гладиаторов из Quake 2?

Да и призы "За техническое совершенство" Unreal собирал не зря — конечно, на полировку сетевой игры у Epic ушла куча времени, на поддержку новых 3D-ускорителей — тоже, но количество проданных лицензий говорит о многом.

1

2

3



"Движок" получился настолько опередившим всех конкурентов, что и сегодня не видно ему равных. Достаточно вспомнить легкость, с которой в нем создаются и мрачные подземелья, и захватывающие дух пропасти, и башни, понаблюдать за туманом, водой и монстрами... И вспомнить, что он был первой игрой, настоящий скриншот из которой попал на нашу обложку.

Хайки на танках

Япония. Страна восходящего солнца. Почему мы так любим тебя и так тебе завидуем? Почему именно ты даешь нам новые направления в искусстве, новую технику и новые методы работы? И не только "нам, россиянам", но и "нам, всему миру"...

Американцы не исключение. И корпоративный дух по японским стандартам воспитывают, и караоке поют, и, особенно в последнее время, аниме увлекаются. А когда к такому увлечению добавляется еще и свой, весьма мощный "движок" (LithTech, тоже успешно лицензируемый во многих экземплярах), жутко красивое оружие и сложный сюжет, появляется полноценный призер. Monolith Productions, конечно, не избежала всеобщих проблем, и интеллект врагов до выпуска патча был практически нулевой, да и притормаживала игра, хоть и не так сильно, как Unreal, но заметно.

Но в конце концов все наладилось, и Shogo: Mobile Armor Division осталась в истории как первая аниме-игра в этом жанре и любимая игра Господина ПэЖэ, маньяка всего анимешного.

EXE *Господин ПэЖэ*

Как говорится, ничто не предвещало беды... "Дышащие в затылок-98" (они же призеры) были известны с самого начала: F-15, Falcon 4.0, Flanker 2.0. Предполагалось, что дело сведется к битве этих титанов. И, надо признаться, предполагалось, что победителем выйдет наш родной...

СИМУЛЯТОР 98

World War II Fighters
(Jane's Combat Simulations/Electronic Arts)

д ы ш а щ и е в з а т ы л о к

Apache Havoc. Enemy Engaged (Razorworks/Empire Interactive)
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (Ubi Soft Entertainment)

Красивые и реальные

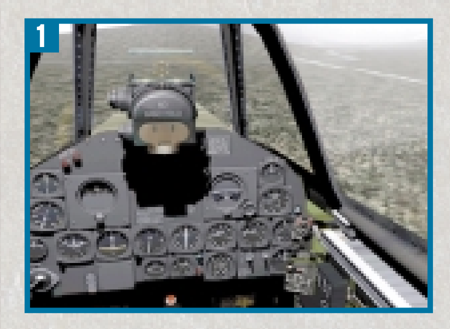
К сожалению, он не только не вышел победителем — он не вышел вообще. "Страйк Игл" оказался хорошим "хардкорным" симом, но не более того. Самая интересная история произошла с четвертым "Фальконом"... Во многом на наш выбор повлияло отсутствие каких-либо теплых чувств к продуктам, которые можно охарактеризовать как "очень красивый полуфабрикат".

Прикосновение к экспонату

Вот так. Мы готовы ломать копья, доказывая, что "Истребители" — это лучше, чем "Европейская война", которая и была их главным соперником (и, кстати, соперником довольно сильным, несмотря на всю свою недоделанность). При условии, что оппоненты не будут доказывать, будто в EAW лучше графика. Аргументы такого рода просто не принимаются.

Основой, скелетом, WWII Fighters стал авиационный музей. И в результате многие вещи, казавшиеся столь необходимыми в симуляторе (динамическая кампания, например), тут же потеряли смысл. Зато какое развитие получило все остальное!

Самый простой пример — "гениальный" автопилот. Вообще, геймеры относятся к подобному устройству с предубеждением. Но здесь, в музее, он абсолютно уместен.



Есть и еще один момент. Дело в том, что в последнее время онлайновые игрища являются одной из главных причин, по которой геймер в тысячный раз делает double-click на любимой иконке... WWII Fighters идеально подходит для этого дела. И требования к ведению "личного дела" пилота тут же отпадают...

Пересказывать соответствующую рецензию (взрывы, отблески, модель повреждений, оружие... экспонаты, экспонаты, экспонаты) нет смысла. Просто скажем еще раз: на данный момент игра WWII Fighters является самым красивым авиасимулятором.

Реалистичность не обсуждается (хотя аэродинамика была действительно немного упрощена). А модель повреждений WWII Fighters уже считается эталонной.

"Джейнс" поставила перед собой задачу — задачу с не вполне тривиальными условиями — и блестяще решила ее. WWII Fighters — это самый наглядный ответ на вопрос о том, кто здесь лучше всех разбирается в самолетах.

Король умер?

Apache Havoc. К нашему большому удовольствию, в самом конце года эта игра все же вышла в любимом Соединенном Королевстве — и тут же все вздрогнули.

А первым вздрогнувшим оказался победитель прошлого года — Longbow 2.

Стоит ли распространяться о графике? О том, как вращаются радары "Киева" и становятся в пусковое положение ракеты "Тунгуски"? Стоит ли долго говорить о звуке? Аудиоэффекты — это понятно, не могли не оказаться на уровне. Но обязательно нужно еще раз отметить музыку, удивительно попадающую в общее настроение.

Кампания. Реальное время — и больше никакое. 1998 год стал годом рождения концепции истинно динамической кампании, "движок" которой мгновенно обсчитывает ситуацию на всем театре военных действий. Сам факт участия в столь глобальном действе делает режим single-player ничуть не менее интересным, чем многопользовательский. Мимо этого пройти нельзя.

Реализм. Как и положено, об этом говорят люди, которым есть с чем сравнивать. Я напомню слова одного вертолетчика о том, что динамика поведения машины — как в настоящем армейском тренажере, но графика — на порядок лучше. Apache Havoc в полной мере заставляет прибегать к тактике, которой пользуются настоящие ударные вертолеты.

Как уже отмечалось, сколько ни говори об этой игре — все равно что-нибудь останется недосказанным...

История продолжается

Ну что тут скажешь... Можно допустить, что гонки "Формулы-1" — это лучшее, что есть в мире автоспорта (конечно, здесь может быть несколько мнений).

Народный хит-парад-98

Вот и добрались мы до самого главного — честно-честно, ведь эта страничка, наверняка, станет самой читабельной во всем номере, — до вашего, дорогие друзья, собственноручного хит-парада по итогам 1998-го. Читайте — и удивляйтесь! В чем-то вы стопроцентно совпали с нами, с вашей дорогой редакцией, а в чем-то — и говорить даже не хочется — ну никак не согласились. Нельзя так, уважаемые!

Ладно, последнее — шутка. А не шутка — вот это: всего проголосовало аж 2360 человек, из них 1880 — на веб-сайте журнала, 480 человек прислали свои письма (которые все приходят и приходят, но, увы...). (Кстати, еще в 70 письмах читатели либо забыли проголосовать, либо неправильно заполнили анкеты. Внимательнее надо быть!)

Итак, к делу. Голоса распределились следующим образом:

Лучшая игра 1998 года

1. Half-Life — единодушие полное!
2. **StarCraft**
3. **Fallout 2**

RPG

1. Fallout 2 — с бо-о-ольшим отрывом!
2. **Baldur's Gate**
3. **Might and Magic VI: The Mandate of Heaven**

Квест

1. Grim Fandango — фаворит стопроцентный, подавляющее преимущество
2. **"Петька и Василий Иванович спасают галактику"**
3. **"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке"**

(Это, так сказать, интегральный результат, а вот в письмах на второе место вышла Sanitarium, отодвинувшая "Петьку..." на третье место.)

Авиасимулятор

1. MiG-29 Fulcrum
2. **World War II Fighters**
3. **Apache Havoc**

(Выше — сумма. В письмах же предпочтения такие: 1. World War II Fighters; 2. Apache Havoc; 3. MiG-29 Fulcrum. Чувствуете, к чему мы клоним? Читатели без Интернета — а значит, в основном не москвичи и питерцы, — в своих пристрастиях ближе к нам, редакции...)

Гоночный симулятор

1. Colin McRae Rally
2. **Hard Truck: Road to Victory ("Дальнобойщики")**
3. **F1 Racing Simulation**

First Person Shooter

1. Half-Life — отрыв от "дышащих в затылок" умопомрачительный!
2. **Unreal**
3. **SiN**

Action

1. Carmageddon 2: Carpocalypse Now
2. **"Вангеры"**
3. **Descent: Freespace. The Great War**

(В письмах, как вы уже, верно, догадываетесь, было так: 1. "Вангеры"; 2. Carmageddon 2: Carpocalypse Now; 3. Descent: Freespace. The Great War. Черт возьми! Дорогие читатели-без-И-нета! Спасибо за выбор! Интернетчики — маздай!)

Аркада

1. Oddworld: Abe's Exoddus — однозначно и с большим отрывом
2. **Heart of Darkness**
3. **Speed Busters**

Аркадные гонки

1. Need for Speed III: Hot Pursuit — отрыв в десяток корпусов!
2. **Test Drive 5**
3. **Monster Truck Madness 2**

Настоящая стратегия

1. Railroad Tycoon 2
2. **Caesar III**
3. **Warhammer 40.000: Chaos Gate**

Real Time Strategy

1. StarCraft — без вопросов!
2. **Commandos: Behind Enemy Lines**
3. **"Аллоды: печать тайны"**

Action/Strategy

1. Battlezone
2. **Tom Clancy's Rainbow Six**
3. **Delta Force**

(Да! ДА!! Да!!! Письма принесли следующее: 1. Tom Clancy's Rainbow Six (Yes!!!); 2. Battlezone; 3. Wargasm!)

"Левая резьба"

1. "Вангеры" — неужели кто-то сомневался?!
2. **Thief: The Dark Project**
3. **Commandos: Behind Enemy Lines**

Многопользовательская игра

1. StarCraft — Yes!!!
2. **Half-Life**
3. **"Аллоды: печать тайны"**

Но вот допустить, что MGPRS2 — это лучшее на данный момент из того, что имитирует F1, — нельзя. Это лежит за пределами допусков, это — факт.

Строго говоря, здесь мог бы номинироваться и предшественник MGPRS2 — F1 Racing Simulation, благо он вышел в самом начале славного 1998-го... Но лучше, конечно, рассматривать более продвинутую версию.

Иногда выдвигается такое замечание: Ubi Soft'овские продукты, замечательные во всех отношениях, уж очень строги к новичкам... Но, похоже, в отличие от авиасимов третьего здесь не дано. Либо простенькая аркада, либо настоящий симулятор. Кстати, я считаю абсолютно излишним в двадцатый раз петь дифирамбы уровню реализма в этой игре. Инженеры концерна "Рено", выступавшие консультантами при создании MGPRS2, просто не нуждаются в подобного рода комплиментах.

Но Ubi Soft приложила все усилия к тому, чтобы дать нам это "третье". Я говорю о весьма продвинутой системе обучения (помните "прозрачную" машинку?) и подсказок (кто откажется от красивого иллюстрированного объяснения того, на что влияет развал колес?). И это — еще одна большая заслуга авторов.

Пара слов о графике... Важен не ее уровень (кстати, весьма неплохой для "хардкорного" симулятора; в таких вещах оформление частенько приносится в жертву всему остальному), а скорее стиль. Подавляющее большинство людей составляет представление о гонках F1, глядя на экран телевизора. И разработчики это учли... ах, как учли.

Ставить в ряд за недосягаемой на сегодня WW II Fighters или нет? Двух мнений быть не может...

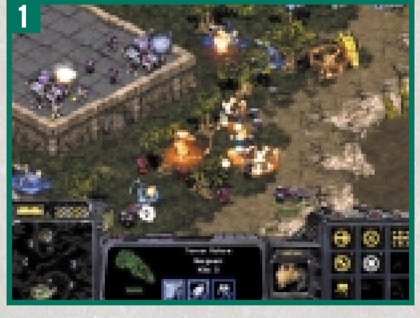
EXE *Андрей Ламтюгов*

Если честно, Лучшая RTS ушедшего года получила свое звание во многом благодаря блестящему многопользовательскому режиму. Поэтому, выбирая победителя в этой категории, мы не смогли найти серьезных конкурентов StarCraft.

MULTIPLAYER-ИГРА 98

StarCraft
(Blizzard)

дышащие в затылок
Starsiege: Tribes (Dynamix/Sierra)
Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm Entertainment)


1

2

Счастье по модему

Популярная стратегия в реальном времени немыслима без отлаженного сетевого режима. Так же, как Quake и его ближайшие товарищи постепенно "мутируют" в направлении "multiplayer only", правильные C&C-клоны в первую очередь пишутся под многопользовательский режим.

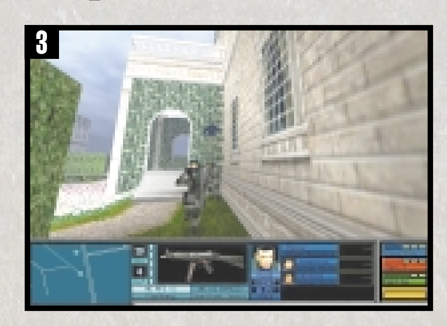
Все, что нужно хорошему человеку

Поиграть в хорошую RTS с хорошими друзьями — это одно из немногих удовольствий, которое еще может себе позволить современный городской человек. Ни одна стратегическая игра не может доставить вам столько радости и счастья (в случае победы), сколько StarCraft. Что более важно, ни одна RTS не дает вам такого бескрайнего разнообразия тактических и стратегических приемов. С момента выхода StarCraft прошло около года, а битвы на battle.net и не думают утихать. Верные поклонники продолжают открывать все новые и новые способы избавиться от ближнего, а вышедший недавно аддон Brood War только подлил масла в огонь. А если с хорошими друзьями напряг или на расстоянии вытянутой руки локальная сеть не нащупывается, всегда остается battle.net. Самая популярная online-служба с большим отрывом опережает аналогичные сервера конкурентов. Секрет успеха не только в блестящем балансе сил — в Blizzard сделали все, чтобы расширить круг потенциальных сетевых игроков. StarCraft без особых стенаний работает на Pentium 133, а для сносной игры по battle.net достаточно соединения 14400. Результат — около сотни тысяч посещений в день. А что будет, когда выйдет WarCraft Platinum? Ма-лад-ца! Так держать.

Назло титанам

Так уж получилось, что здесь Sierra натянула нос двум исполинам в мире FPS — id sofware и GT Interactive. Существуют два варианта: либо у неуклюжей в последнее время фирмы это получилось совершенно случайно, либо Sierra наконец взяла на работу продюсера с хорошей интуицией. Как бы то ни было, но онлайновая игра Starsiege: Tribes опередила своих конкурентов почти на целый год!

Допускаю, что серия Starsiege/Earthsiege может вам не нравиться, но обаяния Tribes избежать сложно. Этот чисто многопользовательский проект совершенно нехарактерен для нынешней стадии развития shooter'ов. Начнем с того, что боевые действия разворачиваются на открытой местности. Свежий воздух, птички, травка, Дживз! По изрядной высоты холмикам бегают люди в скафандрах, туда и обратно снуют летательные аппараты. Жизнь, то есть смерть — везде и всюду. На крышах зданий и особо высоких пиках удобно улеглись снайперы. Периодически с неба падают подстреленные "птич-


3

ки" и остатки десанта, люди чертыхаются и начинают активно искать, где-сидит-фазан. Лавина отмеченных красными стрелками фигурок наваливается на дружественную крепость и через секунду, под проклятья одной стороны и восторженные вопли другой, выскакивает с флагом. Все врубают реактивные ранцы — и начинается очередная безумная погоня. Народ оття-я-ягивается!

Помимо грамотного "движка", хорошей устойчивости сетевой игры, а также разнообразия типов миссий, Starsiege: Tribes представила и активно продвигает довольно непривычный для "квакеров" режим — командный. Быть может, поэтому большинство серверов запускают только совместные миссии, в которых игрокам приходится действовать как единое целое. Для этого есть все условия: от продвинутой системы переговоров и больших транспортных кораблей до централизованного стратегического пульта управления, откуда один из играющих может координировать действия союзников. Слегка утомленные непрерывным (в течение нескольких лет!) deathmatch-режимом, геймеры с удовольствием принимают новые виды игры от Starsiege: Tribes. А главное, это первый multiplayer-only FPS! Просьба любить, жаловать и помнить. Q3 и Unreal: Tournament так и не стали первопроходцами.

Оставшийся в живых

Сетевая Rainbow Six. Быстро, слишком быстро! — вот что молнией вспыхивает в сознании, пронзает мозг острым, очень острым кинжалом скоротечности. Зачастую события происходят быстрее, чем успеваешь осознать их, будь то обычная стычка команда на команду, или какое-нибудь специализированное задание, вроде "Assasination" или беспощадного, выматывающего душу "Survival/Team Survival". Жаркое обсуждение отгремевшей схватки длится часами, тогда как сам бой редко растягивается и на минуту. Фигуры в бронежилетах вырастают, как из-под земли; треск очередей пистолетов-пулеметов и стаккато штурмовых винтовок, переходящие в одиночный отрывистый лай пистолетов и глухое ухание дробовика; визг рикошетов и звон битого стекла, оседающего на пол; тонкие струйки крови, вылетающие в сторону после сквозных ранений; раскачивающиеся, вперемешку валящиеся на пол противники и союзники; а сам ты еще жив, тебя еще не достали, хотя обойма MP-5PDW пуста, и ты по инерции жмешь на курок, не слыша даже сухих щелчков, ты стоишь на поле боя — единственный, оставшийся в живых.

Ты все это видел — больше того, ты принимал в этом участие, отпечаток дикой резни еще едва-едва сошел с твоей глазной сетчатки, но связно описать происшедшее ты не в состоянии. Картина восстанавливается потом, по живописным рассказам других участников (большинство из которых всю заварушку созерцали металлический настил и лужу собственной крови на нем) и собственным ночным кошмарам... При этом выбранная карта — будь то небоскреб, дом на реке или аэропорт — не имеет никакого значения, здесь на окружающую обстановку не обращаешь внимания — просто еще одно место, где пять-шесть человек перестреляли друг друга.

EXE Олег Хажинский, Александр Вершинин, FRAG Сибирский

Сразу скажу, что выбор наш должен стать символичным, судьбоносным и пометить год 1998 специальным столбиком. Ибо не стоит сомневаться, что 1998 — последний год, когда два первых места в номинации "Аркада года" отхватили бесстыжие, древние, плоские платформеры.

АРКАДА 98

Oddworld: Abe's Exoddus
(Oddworld Inhabitants/GT Intaractive)

дышащие в затылок
Heart of Darkness (Amazing Studio/Infogrames)
Tonic Trouble (Ubi Soft Entertainment)

Короткая передышка перед 3D

Последний — ведь, скорее всего, больше таких классных игрушек в этом жанре на PC не появится никогда. Устарело, прошло и забыто, и людям талантливым придется переключаться на что-нибудь более трехмерно-полигональное, вроде смешного чучелка по имени Эд — нашего финалиста номер три.

Проблемы с Тоником

Эд — это такая зверюшка непонятного происхождения, скачущая по очень красивому и навороченному трехмерному миру — такому навороченному, что любой процессор, медленнее Pentium II 233, воспринимается игрой Tonic Trouble (Ubi Soft) как серьезная поломка, а отсутствие ускорителя с 4 Мбайтами видеомозгов — как личная драма.

Зато мир этот огромен, подлинно трехмерен и гармоничен, как фигура самого Эда или пристрастия старика ПэЖэ, торжественно пообещавшего взять с чердака кавалерийский мушкет времен русско-турецкой войны и разнести голову всякому, кто осмелится задвинуть "Тоника" с первого места. Слава богу, что голосование было тайным и пострадает только одна голова — моя, поскольку вот прямо сейчас я наберу воздуха в легкие, сколько войдет, и скажу громко: "Товарищи! Сограждане! Аркадники! Tonic Trouble — отличная игра, вполне достойная того, чтобы оказаться в числе призеров! Добрая, веселая, очень техничная — как раз на третье место!"

Я даже поясню свою мысль, воспользовавшись минутой, пока дедуля возится с кремневым затвором: хорошая игра, но — экспериментальная! Неуемные системные требования и откровенная готовность пожертвовать эстетической цельностью ради хорошего эффекта, а красотой просто — ради красот технических несколько снижает достоинства этого шедевра.

Энди и Темнота

Дабы усугубить совершенную несправедливость и сделать боль старика ПэЖэ просто невыносимой, я расскажу, кто потеснил прожорливого "Тоника" и стал нашим серебряным финалистом: Heart of Darkness (Amazing Studio/Infogrames), двухмерная детская игрушечка про мальчика и собаку, разрешение — 320x200. Зато — авторская, зато — какие художники, зато — игра, которую будешь помнить, как первое лето в деревне.

Простенькая история про рыжего Энди и его друга Виски — как они пошли погулять, как попали в самую запредельную Тьму и вырвали ей ее темное сердце.

Игрушка делалась пять лет — за это время весь мир стал чужим и новым, а разрешение, сюжет и принцип "Сердца Тьмы" остались прежними — словно на дворе не время Voodoo, а за окном гремит не Unreal, а все тот же Flashback. И все равно игрушка вышла отличной! Удивительная музыка, невероятно реалистичная анимация,

просто уникальный баланс "аркадности" и отнюдь нешуточных (для жанра) головоломок — все достойно упоминания, но главное — удивительная, почти некомпьютерная теплота и "игрушечность".

Тысяча зеленых

Все в мире повторяется, закольцовывается и летит мелкими пташечками — иногда и призы тоже. Вот, скажем, в прошлом году кто у нас был "Аркадой года"? Oddworld: Abe's Oddysee. А в этом кто? Oddworld: Abe's Exoddus!

Вот так! Не захотели немножко сумасшедшие эстеты из Oddworld Inhabitants и очень трезвые дяди из GT Interactive дать нам передышку — сделали нового "Эйба" всего за год!

И неудивительно: он же совсем не изменился! Тот же утонченный, детально прорисованный, продуманный до последнего штришка, до последней слезинки на глупой мудоканской физиономии мир — фантастическая, невероятная смесь мрачнейшего футуризма в духе "Бегущего по лезвию бритвы" и детской фэнтези — изящного, воздушного стиля "Бесконечной истории".

Та же отточенная анимация и ощущение, что ты не бегаешь по прямой, а живешь и общаешься в новом и полноценном мире — пусть жестком, но таком полноценном!

Глупо спорить: по сути, Abe's Exoddus — набор дополнительных миссий к первому "Эйбу", короткая передышка перед броском в трехмерный мир на "движке" Unreal, в новый и непонятный Оддворлд, и не стоило бы нам...

Но что, черт возьми, делать, если лучше — все равно ни у кого не получается? Если бы тот, первый "Эйб", вышел не в прошлом году, а в этом — он все равно занял бы первое место. Он не устарел за год, не стал скучным или примитивным — он по-прежнему Лучший.

EXE Наталия Дубровская

Настоящая стратегия. Как много в это слове... Я плакал, выбирая номинантов и бился головой о стену, отсеивая неподходящих. Я рыдал над телами погибших игр, не попавших ни в одну номинацию, и было их много, и каждую из них я знал близко, и многие знали меня, а некоторых я любил.

НАСТОЯЩАЯ СТРАТЕГИЯ 98

Railroad Tycoon II
(PopTop Software/Gathering of Developers)

ДЫШАЩИЕ В ЗАТЫЛОК
Soldiers at War (Random Games/SSI/Mindscape)
Jeff Wayne's The War of the Worlds (Rage Software/GT Interactive)

Олигархи, солдаты и немного марсиан

Но когда гонг возвестил о начале голосования, слезы высохли и сердце мое стало похоже на камень. Не было, не было у нас НАСТОЯЩИХ стратегий в этом году, господа геймеры. Хоть режьте. Деление подзащитных на "походовые" и "в реальном времени" навсегда утратило свой смысл. Они все, за редким исключением, RTS. Даже, вы будете смеяться, — "Аллоды". Злобный StarCraft заманил большую часть несчастных в "свою" категорию и сварил заживо. Остатки — жалкие, жалкие остатки, слишком массивные для того, чтобы равняться со StarCraft, остались здесь. И среди оставшихся самым достойным претендентом на трон мы видим Railroad Tycoon II.

Настоящие паровозики

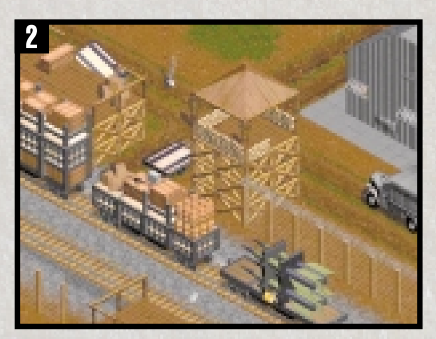
Когда отец родной первых и вторых "Героев" Фил Штейнмейер (Phil Steinmeyer) начал собственное "дело" и в качестве первой игры выбрал ремейк стародавнего хита самого Сида Мейера, он знал, на что шел. С одной стороны, копирование заведомо удачного дизайна здорово облегчало жизнь и снижало риск полного провала. С другой стороны, ответственность возрастала многократно. Все помнят, TY игру, и было ясно, что суд будет строгим.

Сейчас, когда все осталось позади — и удачная рекламная кампания, и уверенный старт, и 500000 проданных копий, разработчики могут вздохнуть спокойно — их расчет полностью себя оправдал. Они не стали слепо копировать хит начала 90-х, сделав игру чуть проще и понятнее. Они очень многое предприняли для того, чтобы продукт выглядел привлекательно, — и Railroad Tycoon II стала образцом выдержанного стиля. Все в игре, начиная от рамочек в диалоговых окошках и заканчивая роскошными кантри-блюзовыми композициями, сделано с высочайшим тщанием. Графический "движок" S3D, особенно в паре с Pentium II, безупречно справляется с отрисовкой африканских джунглей и уступов Великого каньона. Открытый интерфейс, редактор уровней, поддержка фанатских сайтов и грядущий набор дополнительных уровней, который отодвинет границу железнодорожного будущего аж на 30 лет, — все это работает на долголетие RRT2. В конце концов, играть в "паровозики"

мы способны бесконечно — меняется только способ приведения поступательного движения во вращательное. Или что-то в этом роде.

Настоящие солдатики

Подведем печальный итог: X-COM в 1998 году не выходил. Вместо него на сцене должны были появиться его "дети", однако вместо того чтобы стройными рядами пройти мимо смертного одра родителя, чада разбежались, кто куда. Jagged Alliance 2 предпочел вообще не прибыть на построение, Commandos прикинулись аркадой и откосили, SWAT 2 умер, не приходя в сознание, и только верные своему слову ленинцы из Random Games явились вдвоем — в прошлом году SSI опубликовала Soldiers at War и Warhammer: Chaos Gate. Обе игры — самые что ни на есть "настоящие стратегии", с неторопливым походовым режимом, редакторами



уровней, кучей оружия и персонажей. Обе довольно интересны, чтобы на пару недель вырвать любителя "squad level tactical combat" из социума. Последнее творение Random — Chaos Gate, по идее, должно превосходить своего предшественника по всем параметрам. Но, определяя победителя, мы отдали предпочтение первой (а точнее, второй, если считать Wages of War) части. Да, за Chaos Gate стоит целый Warhammer, персонажи рассчитаны в 3D, а разнообразие местного рельефа дает фору скромным "Солдатам". Однако нам все-таки ближе незамысловатые пейзажи Soldiers at War, рисованные солдатики и старые винтовки. Есть что-то предельно честное и правильное в этой игре, после чего кукольная пестрота Chaos Gate вызывает гримасу недоверия. Да, игра была не лишена недостатков и, скажем больше, полна мелких дефектов. Конечно, Soldiers at War не достает того самого "блокбастерного" лоска, и места в хит-парадах вместо нее заняли другие, более качественные и простые игры. И все же "Солдаты" подарили нам множество прекрасных моментов и на какое-то время облегчили тяготы разлуки с X-COM. За что им большое человеческое спасибо.

Настоящий эксперимент

"Дитя неравного брака", "ни то ни се", "первый шаг в правильном направлении"... — оценки "Войны миров" могут быть самыми различными. На мой взгляд, игре было оказано значительно меньше внимания, чем она того заслуживала. В целом народ не понял, что от него требуется, и сказал "фи", хотя встречались светлые головы, которые призывали: "Опомнитесь!". И правда, перед нами стратегия в реальном времени, в которой нет миссий. Нет многопользовательского режима. Нет детского сада. И есть... кнопка "Конец хода". Идея совместить две, ранее непримиримые, "стратегии" не нова, но впервые реализована так удачно.

Возьмите карту стародавней Англии из Defender of the Crown, легендарный роман Уэллса, тонкое музыкальное полотно Уэйна, добавьте несколько штрихов рукой талантливого художника, чуточку современных технологий — и мы получим "Войну миров", игру вне политики и вне конкуренции, которая захватит вас целиком и полностью. В The War of the Worlds есть лучшее из обеих жанров — и адреналиновые инъекции во время вылазок в "реальное время", и долгие раздумья за чашкой чая с лимоном. Пожалуй, именно такие игры смогут вывести жанр стратегических игр из некоторого тупика, в котором он сейчас находится. Ясно, что гигантские стратегические симуляторы не в состоянии себя окупить, потому что в мире не так уж много людей, согласных работать в две смены. Поклонники RTS рано или поздно обязательно пресытятся примитивными "клонами". Выход — в объединении жанров. Путь, намеченный The War of the Worlds, продолжат другие — Shogun и BraveHeart. А "Война миров", несмотря на некоторые недостатки в интерфейсе управления, так и останется первой, за что вполне заслуживает упоминания в Летописи.

EXE Олег Хажинский

Может ли резьба по филигранной, почти эфирной интерактивно-метастазной всепроникающей культовой кости Игры быть не только, метрической, трубной (она же дюймовая), но и правой?

ЛЕВАЯ РЕЗЬБА 98

"Вангеры"
(K—D Lab/"Бука")

дышащие в затылок
Thief: The Dark Project (Looking Glass Technologies/Eidos Interactive)
Trespasser (DreamWorks Interactive)

Унивангардизм

А особенно левой? Заявляем ответственно: не только может, но — обязана! А иначе — какая же это Игра?

Словом, договорились: номинация "Левая резьба" имени УЧУ по определению не принимает к рассмотрению проекты, назвав которые "игрой", вы затрудняетесь, писать ли это слово со строчной или прописной буквы. Затрудняетесь? Затвердим правильный ответ: с прописной. С очень большой буквы. Нынче, спустя дюжину месяцев с последнего награждения, у нас сызнова очень внушительный уро-

1

3

жай, который мы с любовью сначала пестовали, а потом собирали все это долгое 1998-е время. И “Вангеры”, и “Вор”, и “Чужак” — несомненно, Игры. Но вот у кого из них левая резьба более левая? Будем посмотреть.

Гордись, агент!

Ван-ге-ры. Э-ли-поды. Би-бу-раты. Циксы! Мысли вангера, найденные в обломке мехоса... Маленький Цык в гостях у Модного Гири. Попонки Цыфры о заседании Бюро на Жаблях возле Огорода. Под колесами дороги Фострала, моря Глоркса и болота Некросса. Скотообъект?... Объект... Ты, кто я? Ты кто, я? Толстомясым нужно что-то возить, тузить, причмокивать. Радуйся, Липкий! Еду очень стремительно. В принципе, оттяг. Вонючки грустят...

“Вангеров” либо любят, либо ненавидят. Те-кто-любит говорят, что ненавидеть их нельзя, их можно не понять. Сначала вы не знаете об этом мире ничего. Его нужно изучить. Тогда он вас поглотит. Не каждый способен дойти до конца. Но тот-кто-дошел навсегда ввязался в противостояние Инферналов и Наблюдателей. Если вы неудачливый колесник, но откровенный вангер — попробуйте набрать в игре “posmotretvsamyikonez2”. И вы наконец поймете, что это за игра...

Прощаясь с Игрой (потому что, увы, больше нам о ней написать на этих страницах случая не представится), давайте вспомним самые добрые слова, сказанные нам Буравчиком: “Об этом думали герои, умирая на стади-

2

онах, об этом думал и я, отправляя кусты на исправление, об этом думало само Бюро, тренируя агентов... И вот, когда враги уже начали поднимать голову, когда тучи заговоров и мятежей начали сгущаться над нами, когда токсик уже готов был смешаться со светлыми водами Глоркса, явился простой вангер, которого когда-то пригрело и приютило Бюро. И рухнули в одночасье планы врагов и недоброжелателей, им осталось только бессильно хлопать своими чесалками и разбивать о выпученные глаза свои попонки.

Снова высоко взлетели Жабли над Глорксом, и бибураты сказали свое решительное “НЕТ!” проискам сухотрупов. Много сил и терпения было затрачено легендарным Буравчиком на воспитание пламенного борца за дело бибуратов, много циклов пролетело, прежде чем он проникся любовью к Уставам и инструкциям и наконец стало возможным спланировать эту блестящую операцию. Стратегический гений Буравчика и безудержное обурение подопечного агента, вдохновляемого опять-таки Буравчиком, принесли счастье в эскейвы Глоркса. Вперед, вангер, к вершинам подвигов и свершений под руководством Бюро и меня!

Бюро отмечает нас с тобой высшими наградами! Буравчик получает всемирную бибуратскую премию и постоянный пропуск в Хранилище с нюхой. Его именем будет назван один из обвалов Глоркса.

Ты же отмечен Грамотой об участии в операции “Прощай, Прогресс!”. Гордись, агент — тебе довелось быть в деле с самим Буравчиком! Теперь такому заслуженному вангеру, как ты будет что вспомнить в дороге!”

Конечно, будет.

Испугайте меня! Срочно!

Так уж случилось, и мы в этом, ей-ей, не виноваты, что симпатяга Thief красуется в целой куче номинаций-98 — он и в FPS первейший, и “Левой резьбе” не оплошал. А все почему? Несомненно, потому, что мы не знали, куда его, непутевого, вообще запихнуть. Чуть было не отдали в Игры года, но вовремя опамятовались — поклонники Half-Life съели бы нас заживо (верно, поклонники?). А почему не знали? Да потому, что при формальной “шутерности” (вид от первого лица, полно оружия, раскладка клавиатуры аналогична Quake’овской и т.п.) ничего похожего на остальные игры этого жанра в нем не нашлось.

Сама идея, что главный герой — слаб, беспомощен и выделяется только умом и сообразительностью, настолько нова для игрового мира, где мастерство традиционно измеряется толщиной ствола, что Thief имеет серьезные шансы так и остаться в гордом одиночестве, пока человечество в целом не поумнеет (то есть навсегда). Трудно ломать традиции, трудно заставить среднего безмозглого игрока радоваться собственной хитрости и сдерживать чешущийся палец на спусковом крючке. У него резьба правая, а у “Вора” — увы, левая. Спасибо, Thief!

Безразличный мир

А у Trespasser’а резьба вообще хитрая. Здесь мир даже не столько опасен, сколько безразличен. Ему глубоко фиолетово, что игрок чего-то пытается добиться.

Дело мира — напрягаться изо всех сил, чтобы законы Ньютона не нарушить и чтобы дать игроку бешеные квадратные мили, по которым можно будет ползать. В итоге ощущение такое, что попал из реальной жизни... в другую такую же. Только с динозаврами. Красивыми до чертиков, живыми, веселыми, умницами. А что толку?

Впрочем, если отвлечься на секунду от суровых реалий жизни, от скользких досок и камней, от бедной девушки с подрубленными в детстве ногами (а почему еще она так медленно ползает?) и очаровательного пейзажа, открывающегося при взгляде вниз, то... То мы обнаружим, что идея, которую хотели реализовать авторы, была весьма и весьма неплохой. Да, резьба явно левая, но до чего же густо нарезанная!

EXE Кукумбер Протуберанский, Господин ПэЖэ

Как не порадеть покупателю-который-всегда-прав, но который тем не менее имеет наглость мечтать, чтобы его покупки всегда были лучшими! А потому вспомним начало прошлого года.

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА 98

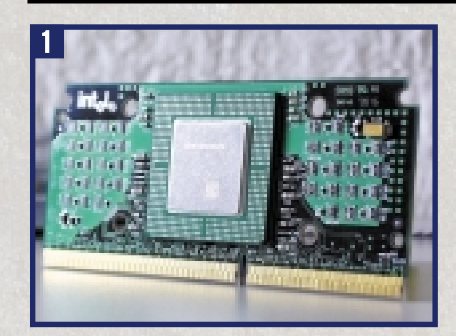
Intel Celeron 300A (Intel)

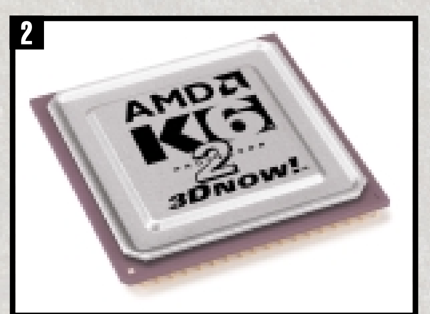
дышащие в затылок

AMD K6–2 300 (AMD)

Quantum Fireball 6.4 EX (Quantum)

Что народная молва числила тогда в самых мощных процессорах для настольной PC? Не самый слабый и сегодня Pentium II 300. Однако цена процессора была недосягаема для большинства из нас. Но тогда же, в январе 1998-го, один мой знакомый сказал, что к концу года Pentium II 300 станет процессором начального уровня. Признаться, ваш покорный слуга не поверил этим словам. Такая скорость изменений рынка ЦП просто не укладывалась в голове.


1



2

Мощные и производительный

Мал Celeron, да дешев

Однако действительность превзошла все ожидания и прогнозы. Прошло полгода, и производительность Pentium II 300 стала доступна даже ограниченным в средствах любителям игр.

Виной тому — вышедшие в сентябре процессоры Intel Celeron 300A и Celeron 333. Их предшественники (Celeron 266 и 300) были лишены кэша второго уровня, что значительно снижало их целочисленную производительность. Для игр, впрочем, и первые Celeron были подходящим решением. Однако именно 300A, имевший интегрированные 128 килобайт кэша второго уровня, стер разницу в производительности между Celeron и куда более дорогими Pentium II. Так как обе серии процессоров устанавливаются в разъем Slot 1, все покупатели Celeron могли в будущем сменить его на любой Pentium II с частотой 333 и менее МГц. Те же, кто дальновидно приобрел для Celeron материнскую плату на чипсете 440BX (а не LX или EX), могли впоследствии установить на нее абсолютно любой Pentium II.

Убить Pentium?

В 1998 году конкуренты Intel не давали гиганту расслабиться ни на минуту. Основным нарушителем спокойствия, безусловно, была AMD с серией процессоров K6. Однако в первой половине 1998-го AMD не могла предложить геймеру ничего интересного. Из-за слабости математического сопроцессора K6 плохо справлялись с пожирающими числа 3D-играми, хотя в офисных приложениях эти ЦП выглядели весьма достойно.

Выпустив прошлым летом новую серию K6-2, AMD попыталась исправить низкую "3D-производительность" K6. Процессоры обучили за раз выполнять одну операцию над несколькими числами с плавающей точкой (нецелочисленными операндами). Новый набор инструкций был назван 3DNow!. В играх, эффективно использующих эти команды, K6-2 догонял, а иногда даже и обгонял Pentium II аналогичной тактовой частоты! Самым ярким примером качественной оптимизации под 3DNow! был OpenGL-минипорт для 3D-акселераторов Voodoo. Эта маленькая библиотека обеспечивала владельцам K6-2 и Voodoo 2 высокие fps во всех играх на "движке" Quake 2.

К сожалению, с DirectX-играми все было не так просто. В большинстве случаев каждую игру нужно было специально оптимизировать под 3DNow!. Далеко не все девелоперы пошли на это. Кроме того, популярность этого ЦП у геймеров сдерживали проблемы совместимости с AGP.

Тем не менее системы на базе K6-2 чаще всего оказывались дешевле аналогов с процессорами Intel, а для игроков, считавших при покупке каждый рубль, стоимость оказывалась решающим фактором. Кроме того, K6-2 можно было установить в некоторые (хоть и не все) старые материнские платы Socket 7, тогда как процессоры Intel (все) требовали новых плат с разъемом Slot 1.

3

Гигабайты без препятствий

Только Quantum Fireball 6.4 EX сумел на равных конкурировать с куда более дорогими винчестерами IBM, имевшими к тому же бОльшую скорость вращения шпинделя (7200 оборотов в минуту против 5400 у Fireball).

Компания Quantum усовершенствовала алгоритмы кэширования в серии жестких дисков Fireball EX. В результате модель 6.4 EX была первой во всех наших тестах, базирующихся на реальных приложениях. В искусственных бенчмарках винчестеры IBM выбивались в лидеры. Однако мы с вами играем в реальные игры, а не в Winbench, не так ли?

Превосходная производительность вкупе с невысокой ценой позволяют рекомендовать Fireball 6.4 EX всем геймерам, ищущим новый емкий винчестер. Нуждающимся в большем объеме стоит обратить внимание на старшие "Огненные шары": 10.2 EX и 12.7 EX.

Сейчас железный отдел Game.EXE ведет серьезные переговоры с корпорацией Quantum, целью которых должен стать выпуск новой, усовершенствованной серии Fireball EXE (Fireball EX Enhanced). Покупайте наших винчестеров!

EXE *Николай Радовский*

Вы настойчиво весь январь с февралем в придачу спрашивали, а будут ли железки имени Николая Радовского? Оперативно и доходчиво отвечаем: почему будут? Их есть у нас.

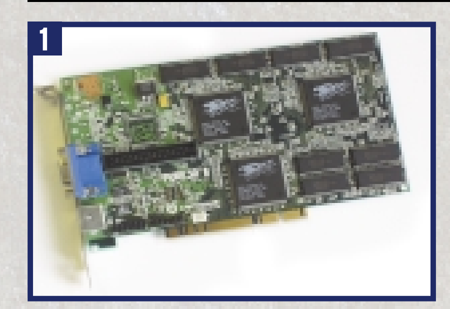
ЖЕЛЕЗКА 98

Canopus Pure3D II (Canopus)

дышащие в затылок

Diamond Viper V550 (Diamond Multimedia)

Nokia Multigraph 447 Xpro/a (Nokia)


1

2

Быстрые и четкий

Пара стремительных 3D-ускорителей, иметь которые на борту — честь для любого геймера, считающего себя настоящим, и один монитор с... вы не поверите, но это факт... умопомрачительной, извините, апертурной решеткой, которая позволяет... Нет, об этом потом, сначала все-таки о фаворите. Надеюсь, все помнят, что самый бурный железный рост в прошлом году пришелся на 3D-ускорители вообще и разнообразные чипсеты в частности? Особенно нам запомнился Voodoo. Voodoo 2...

Культ Voodoo 2

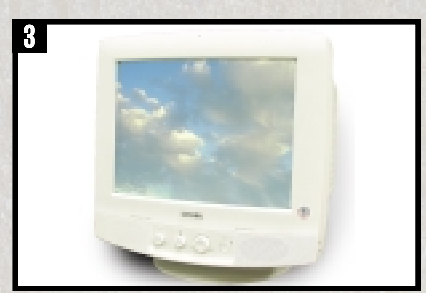
Первые платы на Voodoo 2 появились еще в марте, установив новый стандарт производительности. До конца года конкуренты предпринимали немало попыток обойти лидера. Однако продукты на Voodoo 2, по нашему мнению, остались самыми полезными для истового игропоклонника. Откуда такая уверенность? Объясняю.

Совместимость с Glide (фирменным API компании 3Dfx) оставалась довольно значительным фактором для желающих получить ускоритель, дружащий с максимальным количеством игр. Большинство разработчиков 3D-игрушек ориентируются именно на Voodoo 2 при написании и тестировании новых творений. Нередка ситуация, когда демо или даже финальная версия свежайшей 3D-игры была совместима (или беспроблемно жила) только с Voodoo 2.

Стоит отметить, что Glide медленно, но верно терял популярность в течение года. Тем не менее небезынтересные игры, работающие на Voodoo 2 значительно лучше, чем на остальных 3D-чипсетах, радуют нас до сих пор. Ярчайший пример — Unreal.

Два ускорителя Voodoo 2, работающие в режиме SLI, обеспечивают производительность, недосягаемую ни одним конкурирующим 3D-чипом. Только SLI обладает мощностью, достаточной для достойных fps в любой игре при разрешении 1024x768. Да, SLI — самое дорогое среди непрофессиональных 3D-ускорителей решение. Но мы уверены, что SLI стоит своих денег.

Лучшим ускорителем на Voodoo 2 в прошлом году, безусловно, был Canopus Pure3D II. Только Canopus сумела разработать собственный дизайн платы, сократив ее длину (что немаловажно для владельцев материнских плат формата AT) и добавив высококачественный выход на телевизор (отличный подарок владельцам небольших мониторов).


3

Ставка на киллера

Diamond Viper V550. Этот 2D/3D-ускоритель построен на чипсете Nvidia Riva TNT, бывшем в прошлом году основным претендентом на звание “убийца Voodoo 2”.

В отличие от Voodoo 2, лишь дополняющего основной видеоадаптер, платы на TNT являются полноценными 2D/3D-ускорителями. Поэтому при покупке нового компьютера с V550 вам не придется платить за видеоадаптер и 3D-акселератор раздельно. При этом Viper обойдется не дороже плат на Voodoo 2.

TNT, а значит, и Viper V550 поддерживает 3D-акселерацию в разрешениях до 1920x1200. Напомню, что максимум для одиночного Voodoo 2 — 800x600, а для SLI — 1024x768. Хотя вы вряд ли будете играть в разрешениях выше 1024x768 из-за низких fps.

Поддержка рендеринга в True Color — важное свойство TNT, отсутствующее у Voodoo 2. К сожалению, в прошлом году появилось всего несколько игр, выглядящих в True Color лучше, чем в High Color. В подавляющем большинстве игр разница незаметна вообще.

TNT полностью использует преимущества шины AGP, практически целиком снимающей ограничения на объем используемых в игре текстур. Однако пока девелоперы так и не воспользовались этой возможностью. Признаться, я уже потерял надежду увидеть до 2000 года реально нуждающуюся в AGP игру.

Два конвейера позволяют TNT обгонять Voodoo 2 в приложениях, не использующих мультитекстурирование. Иными словами, в большинстве DirectX-игр TNT обгонит Voodoo 2 (но не SLI), а в Unreal и играх на “движке” Quake — отстанет.

Как результат — TNT опережает Voodoo 2 по соотношению “цена/качество”, и если вы планируете покупку нового PC — обратите внимание на Diamond Viper V550.

17 дюймов, покорившие .EXE

Nokia Multigraph 447 Xpro/a — безусловно, лучший из протестированных нами 17-дюймовых мониторов. Весьма нечасто удается встретить 17"-дисплей, позволяющий, не напрягая зрение, работать в разрешении 1280x1024.

Использованная в этом дисплее трубка с апертурной решеткой обеспечивает превосходную четкость изображения. Очень удобное управление. Наконец, рекордно низкое время переключения между видеорежимами. Что еще нужно от монитора любителю игр? Акустические системы? Есть и они.

EXE Николай Радовский

ACTION

МОЛОДЫЕ СНАЙПЕРЫ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ГОСПОДИНА ПЭЖЭ

Отцы и дети Quake 2 как стиль жизни

Воистину, старость не радость. Многие е-мыло пишут, спрашивают, сколько мне лет, огульно обвиняют в молодости и отсутствии склероза и маразма в паспорте (или куда там их сейчас пишут). Что им ответить? Что возраст меряется не столько годами, сколько морщинами и седыми волосами? Или трупами близких друзей? Ох, сколько я их... Но, впрочем, я отвлекся. Я ведь не о себе хотел — о вас. И о человеческой натуре, туды ее через коромысло.

транно, но почему-то начинать от Адама, разговаривая о серьезных вещах, всегда легче. Нет ощущения, что говоришь о себе. Поэтому начнем с того момента, когда Интернета в России почти не было, компакт-диски были, но только у Очень Богатых Людей (тогда даже новых русских не было — но вы этому все равно не поверите), а программы размножались не покупкой, а простым делением. В смысле переписывания на дискеты у знакомых.

Светлое вчера

В эти ностальгические времена трава была зеленее, небо голубее, а солнце жарче. Что уж говорить о людях? В таких райских условиях (забудем о талонах на сахар, соль и спички) они плодились, размножались, хихикали по углам и всячески помогали окружающим.

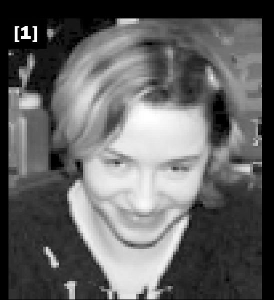
Даже самому закоренелому торговцу родной мамой и в голову не приходило, что копирование информации — процесс в некотором смысле сходный с куплей-продажей, и за неосязаемое изменение намагниченности можно брать вполне осязаемые купюры.

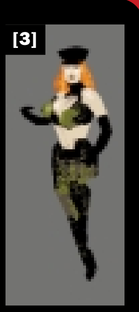
Те редкие, но меткие счастливцы, кто имел доступ к двум 386-м машинам с четырьмя или больше мегабайтами, на следующий день после прохождения DOOM'а в одиночку окапывались за столом с паяльником и лихорадочно паяли нуль-модемный кабель, а остальные мучительно подыскивали друзей, с которыми была нормальная связь по модему. И все было хорошо — чувство локтя было развито до невозможности...

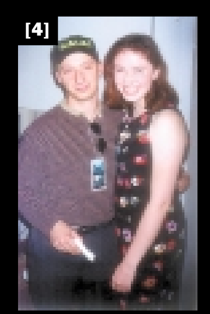
Смутное сегодня

Совсем недавно по галактическим меркам, пару лет назад, Quake разогнал застойную тишину, Интернет стал доступен нормальным людям, и обнаружилось, что каждый, совершенно каждый, может поиграть когда захочет. Более того, выяснилось, что весь мир до омерзения богат, охвачен Интернетом по самое не балуйся, и владеет этим самым миром дух дружбы и сотрудничества.

Тем, кто не застал, — не понять. Всякому, кто добирался в те времена до Quake-сообщества в Интернете, казалось, что он попал в коммунизм. Всеобщая любовь и уважение вокруг, старшие помогают младшим, а те, в свою очередь, уважительно смотрят в рот и внимают. Дамы проходят сквозь упавшую на колени толпу кавалеров, как богини, и толпа почтительно рас-







[1], [2] John Romero и KillCreek, вернее — KillCreek и John Romero. **[3]** Модель для Quake под названием CrackWhore (знающие английский — да поймут. **[4]** Embrionic Pete (из Quantum Access) и KillCreek. **[5]** KillCreek дает интервью MSNBC. **[6]** Еще одна легендарная Quake-девушка, Kitty.

ступается, вдыхая тонкий аромат духов Великой KillCreek, обыгравшей Самого...

В некотором смысле Quake был продолжением DOOM'а, не потому, что та же фирма делала, не потому, что управление похожее, а потому, как общались между собой его фанаты. Споры... Споры походили на дуэли – и решались по-рыцарски, в дефматчах.

А время все шло, шелестели волосы, осыпаясь с лысеющей черепушки, выходили новые игры и появлялись новые люди. Рано или поздно в любое хорошее и чистое место приходит толпа и оставляет за собой... Как бы это повежливее? Уж что оставляет, то и оставляет.

Первые признаки были безобидными, их легко было спутать с борьбой за равноправие – к дамам стали относиться без излишнего пиетета, все чаще они жаловались, что им пишут хамские письма, все сложнее стало новичкам получить на всяческих web-форумах и в группах новостей помощь и совет, их поначалу просто отсылали к документации, а потом и вовсе начали обижать вплоть до нецензурщины.

Ту же KillCreek сегодня, кроме как "эта бесталанная подружка (в оригинале, простите, "сучка") Ромеро, которую он взял к себе в ION делать уровни", не называют, Mynx в свое время закрыла страничку из-за хамских писем читателей, и т.п.

А самое интересное произошло где-то в момент выхода Quake 2. "Старики" вдруг с удивлением обнаружили, что вокруг полно детей, веселых, жизнерадостных, совершенно без комплексов и тормозов, зато с отличной реакцией. Способных выигрывать, способных метко стрелять, но не способных уважать окружающих. И, что самое любопытное, их очень много. Для жизни в Интернете больше не нужны мозги, знания, опыт – достаточно денег (хоть родительских). Это, разумеется, коснулось не только игрового сообщества, но и всей сети. Но пострадали игроки гораздо сильнее – их мир оказался очень привлекателен для атаки.

Если раньше на серверах стоящих людей обычно не трогали – в конце концов не ради фрагов играем, а для удовольствия – то сейчас человек, застрявший в глубоком лаге, – как красная тряпка для быка, мишень, и не более. Не потому, что нет нормальных людей, а потому, что их не различишь среди общей массы. И потуги id вернуть прежние времена, вешая над головой игрока иконки "набираю на клавиатуре сообщение" или "не могу двинуться – лаг", вряд ли что-то изменят, ведь к тому моменту, когда сегодняшние новички воспитаются, население Интернета возрастет еще в десятки и сотни раз...

Темное завтра

Прогнозы неутешительны, и вряд ли что-то можно с этим сделать. Счастливые времена, когда к компьютеру имели доступ люди с IQ выше хотя бы 120, давно миновали, и те самые, что "просят закурить" в темных проулках, отныне развлекаются и в онлайне.

Именно они радостно распространяют и запускают программы, которые вешают общедоступные серверы (из-за них в итоге новые игры выходят позднее – разработчики тратят массу времени на противодействие взлому). Именно им нравится пользоваться патчами, которые автоматически прицеливаются, а то и бегают вместо игрока. А уж о милых, безобидных развлечениях типа простеньких макрокоманд, которые заливают экраны соперников потоком бессмысленных сообщений, говорить просто бесполезно. А все ли в курсе, что многие из тех самых "игроков новой волны" используют переделанные уровни, где в стенах прорезаны дыры, чтобы видеть, где сейчас враг, что модели игроков снабжают длинными торчащими в стороны шестами (с той же целью), а собственную шкуру делают совпадающей по цвету со стенами или просто прозрачной, что... Впрочем, способов испортить другим игру – миллион, и дело не в них, дело в тех, кто ими пользуется.

Что делать с этими неандертальцами? Лично я не знаю – и потому играю по Интернету все реже и реже, предпочитая лишний раз поискать в Web ответ на любой вопрос, а не спрашивать на форумах. Со стороны, конечно, даже забавно наблюдать, как выясняют отношения "нео-квейкеры", со всех сторон обвешанные патчами.

Только вот... Жаль того светлого вчера, что мы потеряли.

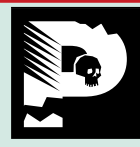
Slave Zero — однозначный и безнадежный TPS, Third Person Shooter; это не лечится и не подлежит восстановлению, добавить буквочку “F” в такую аббревиатуру не проще, чем выполнить в кустарных условиях операцию по смене пола. Кафельного.

РАБ НОМЕР НОЛЬ

SLAVE ZERO

Разработчик	**Accolade**
Издатель	**Accolade**
Официальная дата релиза	**июнь 1999 г.** (в мае — официальная демо-версия)
Официальная Интернет-страница	**www.slavezero.com**
Объем демо-версии	**около 54 Мбайт**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium II 266** (поскольку демо не оптимизировано, пока для нормальной работы необходим именно такой ЦП), **24 Мбайта RAM, 3D-акселератор, совместимый с DirectX 6.0**

• FRAG Сибирский •



Разумеется, разработчики из Accolade вовсю клялись, что их TPS – лучший TPS в мире, всем ТэПэЭсам ТэПэЭс, не простой, а золотой, призванный, естественно, “перенести на новый уровень” и, уж конечно, “совершить революцию”. Главный герой – огромный робот, место – вертикальный действующий мегаполис, плюс разрушения, плюс взрывы, плюс противники, плюс AI...

“А за базар ответим?” – ласково спросим мы братишек-разработчиков, авторов революционера-переносчика, подбрасывая на ладони молодую да раннюю очень-альфу пресловутого Slave. “В натуре, ответим”, – нагло заявляют они. Ну что – поглядим?

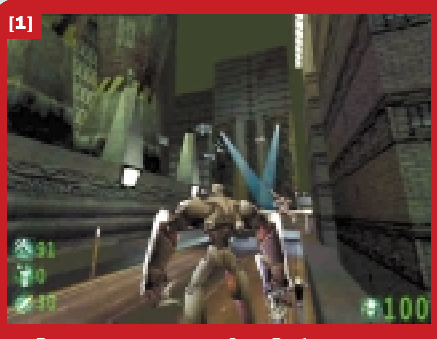
Тебе я славу пою...

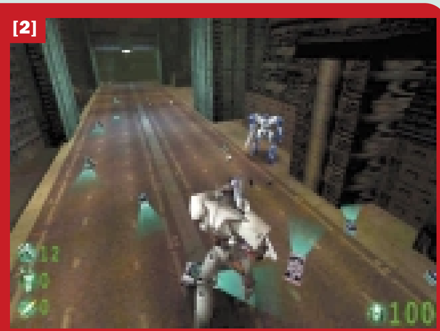
Огромный железный парень с длинными, похожими на когти пальцами, лицом-маской с двумя узкими зелеными щелями электронных глаз и большой пушкой в правой руке движется довольно естественно для двадцатиметрового робота, прямо как живой, пробираясь по сточному каналу и одновременно выслушивая инструктаж группы ответработников. Выглядит он – даже со спины – эффектно, с плавными, берущими за душу линиями обводов, и совсем-совсем не похож на ставших традиционными трансформеров-переростков.

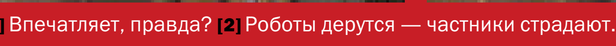
[3] Привет от босса.

Парня хватают за шиворот и ставят посреди шумной оживленной улицы мрачного, вполне тянущего на мегаполис, города. Навстречу несутся, завывая клаксонами, обезумевшие при виде героя автомобилисты, сзади тыкаются в железные ножищи машины из встречного потока, взрываются, горят, водители выскакивают и выписывают зигзаги. Честное слово, опустив камеру как можно ниже, чтобы видеть весь этот сияющий лучами фар хаос, забываешь обо всем, даже о маячащей перед глазами Рабской спине из белой стали.

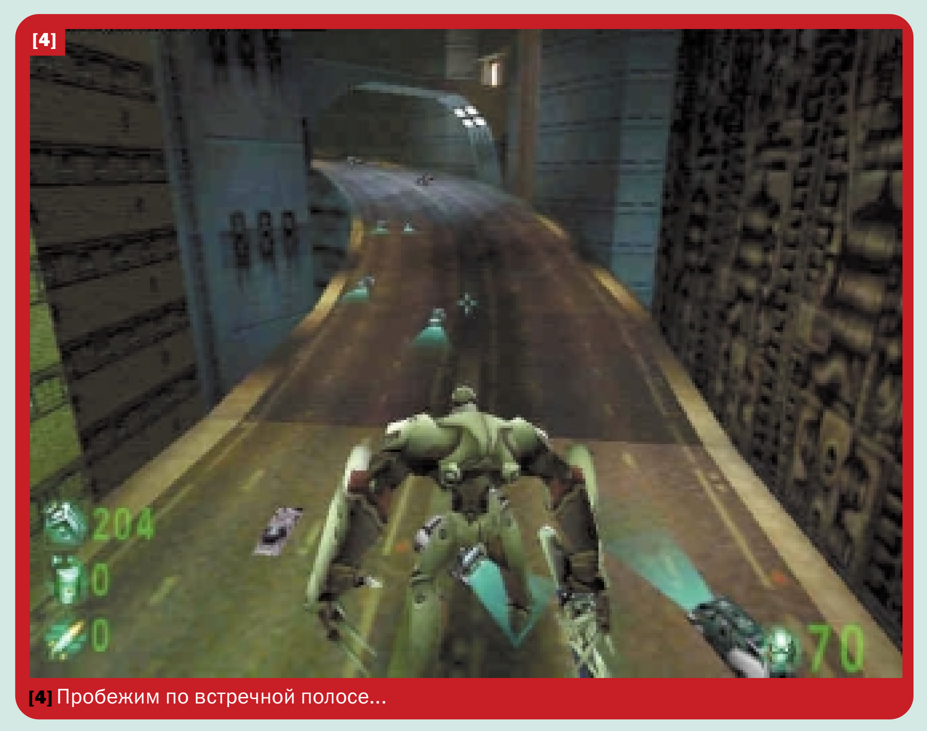
Да, мегаполис живет – пусть не собственной жизнью, но той ее частью, что выставлена на наше обозрение, причем весьма интенсивно. По зеленоватым водам канализационных каналов какие-то невменяемые личности раскатывают на скутерах, оставляя пенные следы, лихо проскакивая через решетки. Чуть дальше с небес стремительно спускаются и вписываются в общий поток на уровне шестого-седьмого этажа летающие экипажи, оглушая шумом двигателей и все теми же







[1] Впечатляет, правда? **[2]** Роботы дерутся — частники страдают.



[4] Пробежим по встречной полосе...

клаксонами, вгоняя в мозг один за другим электрические импульсы ассоциаций: Пятый-элемент-Бегущий-по-лезвию-Назад-в-будущее-2...

Хотелось бы сказать, что архитектура мегагорода близка к гениальной, но пока что вокруг лишь мрачные, словно покрытые слоем копоти, очень "атмосферные", но такие привычные глазу многоэтажки-недонебоскребы. Впрочем, отдельные проблески заметны — посмотрите на шот #1 — с похожими на ракетные дюзы строениями (с цифрой "013") и шарящими откуда-то из-под крыш призрачными лучами прожекторов. Здесь почти не проявляется лезущая изо всех щелей преальфовость "демы" (к примеру, сверху и снизу дома попросту ограничены условными зелеными плоскостями, на которых, вообще-то говоря, должен быть намалеван уходящий на немереные глубину и высоту вертикальный город).

Спартак жив!

Модели роботов-врагов смотрятся "на ура": простые, синей расцветки, счастливые обладатели пулеметов; куда более шикарные и серьезные сероватые товарищи с ракетницами и даже фиолетовый коренастый тяжеловооруженный мини-босс. Может, это эйфория, но ведут они себя умно — правильно маневрируют, уклоняются от выстрелов, перекатываются, давя при этом случайные автомобили...

Это еще не все — из-за угла выбирается приземистый броневик с ракетной установкой на крыше, выпускающий толпу спецназовцев, оглашающих окрестности громогласными "Let's moved!". Ракеты выписывают дымные следы между стенами домов, коммандос палят из пулеметов и втаптываются в асфальт резвящимися роботами. У моста сверху пикируют истребители, поливающие улицу ураганным огнем. Действительно, похоже на самый что ни на есть футуристический уличный бой.

Наш Раб поливает все и вся из пулемета, а позже на плече вырастает ракетница, пользоваться которой достаточно удобно — ведь чтобы сменить оружие в руках, робот сначала перевешивает за спину номер первый, потом так же медленно достает номер второй... А тут — легко и просто, короткие всполохи в направлении движения. Стрейфится он оригинально — ловко пуская в ход пару реактивных двигателей на спине, вовсю скачет по крышам и уступам.

С чем обманули

Да, собственно, пока еще ни с чем. Здания разрушению не подвержены, но вот реакторы разносятся в куски очень славно, пуская изо всех трещин лучи ослепительного света. Возможности "экстази-движка" налицо, несмотря на жуткие пререлизные глюки и не слишком внятную архитектуру.

Пресловутый драйв, безусловно, есть — во всем, в небрежном разорении стройных рядов автомобильных пробок, в живых и непосредственных перестрелках на пулеметах, в грамотном, хотя и не слишком навязчивом поведении противников. Хоть и можно без особых проблем заманить их под ракетный огонь собственного броневика, но с серыми роботами один на один придется изрядно повозиться, как и с мини-боссом. Общее впечатление очень даже благоприятное, пусть даже "предема" не оптимизирована и тормозит нещадно. Запишем в книжечку, в графу "дебет": симпатичный правильный TPS с точно расположенной чуть выше огромного робота камерой, плюс действующий вертикальный мегаполис, плюс разрушения и третирование гражданских лиц, плюс изящные противники с кое-каким AI... EXE

ГОНКИ ПО ВЕРТИКАЛИ

ROLLCAGE

Когда у второго по счету деревянного стула опять отлетели задние ножки вместе со спинкой и я поспешно совершил тройной тулуп с переворотом, встревоженный повторным сотрясением аналитический мозг высшего математика очнулся от спячки. Какого черта эта мебель стала крошиться в столь неподходящий момент?

[1] Кажется, это все-таки был потолок?

Ответ появился не сразу. Просветление наступило, когда, в очередной раз врубив турбоускорение, меня втопило в спинку и третья по счету деревянная конструкция жалобно заскрипела. "Вот псих", – подумал мой боксер, лениво наблюдая за хозяином с безопасной дистанции.

Death Track возрожденный

Напоминать суть легендарной игры вряд ли уместно. Машинки. Катаются. Стреляют. Весело. Сентиментально, идейно, пафосно. Многие пытались повторить подвиг Death Track, не преуспел никто. Поделки получались вялые и неубедительные. То машины корявые, то скорость нулевая – все не так. Rollcage, как и положено всем замечательным вещам, появился совершенно безотносительно, без шума и особой рекламной пыли. Но одного взгляда на игру вполне хватило, чтобы уверовать в реинкарнацию. Это подлинник, друзья мои. Настоящее высокое искусство.

Год девяносто восьмой от Рождества Христова был богат на стадные игры. Авиасимуляторы второй мировой войны, RTS и даже гоночные аркады умудрялись выходить не штучными экземплярами, а стаей, практически в один и тот же срок. Перед Rollcage были S.C.A.R.S., Mad Trax и некоторые другие. На их примитивном фоне игра выглядит почти интеллектуально. Хотя ничего необычного в ней нет – просто отличный дизайн и отменная работа художников и программистов.

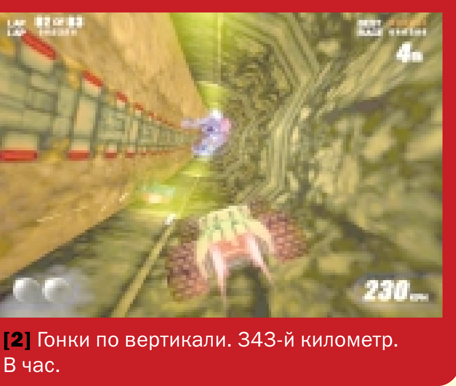
Гоняемся мы на небольших смешных багги с огромными дутыми колесами и кабиной аскетичного вида. Благодаря такой конструкции, машинкам становится совершенно все равно, где у них крыша, а где днище. Первое очко в пользу Rollcage – процесс стремительной гонки ни на секунду не прерывается утомительными переворачиваниями авто в правильное положение с помощью вертолетов, больших левитирующих кранов или кактамещонизвратятся. К приятному ощущению, что вам наплевать, КАК вы едете, добавьте сладкую мысль о том, что вам наплевать, ГДЕ вы едете. Ограждения, стены, потолки, бордюры, машины противника, крыши зданий и прочие нестандартные плоскости являются привычными трассами для вашего симпатичного болида. Благодаря роскошно выполненной физической модели и способности неуклюжей на вид машинки развивать скорость свыше 450 километров в час, вы сможете проделывать совершенно головокружительные трюки – лишь немного побледнев, промелькнуть по потолку туннеля над встречным поездом или отчаянным прыжком вынырнуть из-под падающего небоскреба. Масса разнообразных ощущений!

Составляющие успеха

Вспомните любимейший кадр голливудских боевиков: живописный взрыв и очень положительный герой, красиво вылетающий из пламени. Джеймс Бонд, спасающий самолет с ядерными боеголовками в "Tomorrow never dies", Корбан Даллас, в последний момент смывшийся с космического лайнера в "Fifth element" и Александр "Скар" Вершинин в "Rollcage", успевший схватить самонаводящуюся ракету, рвануть громадное здание прямо над дорогой, бортануть зарвавшегося соперника, бросив его на стенку, и одновременно, с помощью телепортера поменяться местами с машиной, уже миновавшей место катастрофы, – все смотрится одинаково внушительно. Но в последнем случае еще и интерактивно! Подобные трюки являются вещью повседневной, можно даже сказать обыденной. И только благодаря графическому "движку" игры, способному поспорить по красоте даже с шедевральными творениями фирмы Rage. Фонтан красок, ослепительные ревущие взрывы, жадное пламя пожара на дороге, феерический сноп искр от столкновения машин, дымные хвосты пролетающих над головой ракет и тоненькие завихрения воздуха на крыльях кузова идущего на пределе возможностей автомобиля, какие бывают на крыльях самолета, выполняющего маневр на форсаже. Игра смотрится не просто красиво. Она элегантна. Ничто не способно разрушить волшебство – даже опостылевший вид "от третьего лица", на этот раз абсолютно не действующий на нервы.

Главный козырь Rollcage в потрясающем ощущении свободы и скорости. Вас не запирают в пре-

• Александр Вершинин •



[2] Гонки по вертикали. 343-й километр. В час.

делах дороги, где, спотыкаясь об обочину, машина безнадежно теряет скорость и отстает от конкурентов. Багги даже не пытаются намертво приклеить к трассе. Авто радостно поднимается в воздух, кувыркается выписывает кульбиты и, наконец, смачно плюхается о поверхность. Переборщите со скоростью, и игра превращается в классический пинбол, где вы работаете беззаботным шариком, металлическим и сверкающим. Реагировать на происходящее нет ни сил, ни желания – просто сидишь и смотришь, как мимо в безумной пляске, которой позавидовал бы сам старина Святой Витт, несутся окрестности. Незабываемо! Реальность и время теряют смысл, взгляд примораживается к дисплею, а тело вжимает в спинку сиденья. Камера виртуозно кувыркается, когда съевший немного турболеденцов болид начинает буравчиком ввинчиваться в очередной туннель. Надо лишь оказаться на той плоскости, что называлась полом к концу этой скоростной трубы, – иначе ваш экипаж, яростно кувыркаясь, отправляется в маленькую воздушную прогулку, а конкуренты отвоевывают призовые места.

Кто еще хочет переговоры?

Специально для максимизации удовольствия в Rollcage созданы бонусы. В том, что они существуют, нет ничего необычного. Важно то, как здорово они сбалансированы и насколько гармонично вписываются в карму игры. Каждая машина может подобрать только пару бонусов. Впрочем, зачастую хватает и одного – надо лишь умело им воспользоваться.

Самой любимой комбинацией (в игре целых две кнопки "Fire") явно станет "турбозаморозка". Очень просто: всего лишь комбинация из двух идеально подходящих друг другу бонусов. Турбина могучим пинком (о, это самый замечательный эффект в игре!) раскручивает несчастный экипаж до 500 км/ч, в то время как "заморозка" практически останавливает течение времени для всех остальных участников нечестного состязания. В тот затянувшийся момент, когда враги уныло зависают на местах, вы мчитесь на максимально возможном ускорении, мысленно скорчив противнейшую физиономию • всем и каждому.

Среди прочих сюрпризов и подарков находится уже упомянутый телепортер, меняющий местами две машины, "подсластитель дороги", который буквально превращает покрытие трассы в большую масляную тропу. Разумеется, не забыто и огнестрельное оружие: гроздь неуправляемых ракет, самонаводящаяся (только на детали пейзажа!) ракета и, наконец, Numero Uno, специальная ракета, которая гарантированно вышибает мозги из экипажа, рассекающего по трассе первым на данный момент времени.

Наконец, восхитительной изюминкой Rollcage стала возможность злобно разрушать все, что попадается вам на глаза. Пальмы и ограждения сносятся, левитирующие щиты рекламы и маленькие самолетики, каждый раз пополняющие ассортимент бонусов на дороге, беспощадно сбиваются. Практически любое здание может быть разрушено до основанья либо умелым подкатом на большой скорости, либо просто залпом самонаводящейся ракеты. Зрелище медленно оседающего (разумеется, на дорогу!) небоскреба не менее величественно, чем гибель "Титаника". Только во время просмотра фильма особо греет мысль о смерти Ди-Каприо, а во время игры в Rollcage сознание, что указанная громадина падает прямо на парочку не слишком расторопных соперников. Они с проклятьями пролетают над вами (ну хорошо, проклятья вам придется додумать самолично) и комично отскакивают от задников этапа.

Rollcage дает игроку шанс не просто играть, а доставлять себе удовольствие. Здесь, в отличие от подавляющего большинства аркад, вам разрешается допускать ошибки. Даже в самый последний миг соревнование может быть выиграно с помощью умелого использования бонусов, силовой игры и особенностей трассы (аналоги "ускорителей" из WipeOut, возможность срезать часть пути). Что может быть лучше доброжелательной демократии? EXE

ЖИВАЯ МЕРТВЕЧИНА

RESIDENT EVIL 2

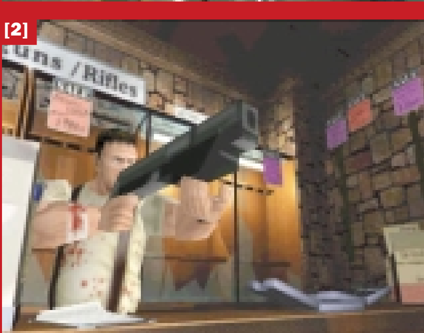
Надеюсь, вы простите мне низкопробность заголовка, когда узнаете, что это — название давнего фильма ужасов категории... A, B, C, D... где-то в районе X-Y, полагаю, содержание которого является абсолютно достоверной копией происходящего в RE1 и RE2. Особенно то место, где главные герои долго-долго пилят активно сопротивляющийся труп циркулярной пилой...

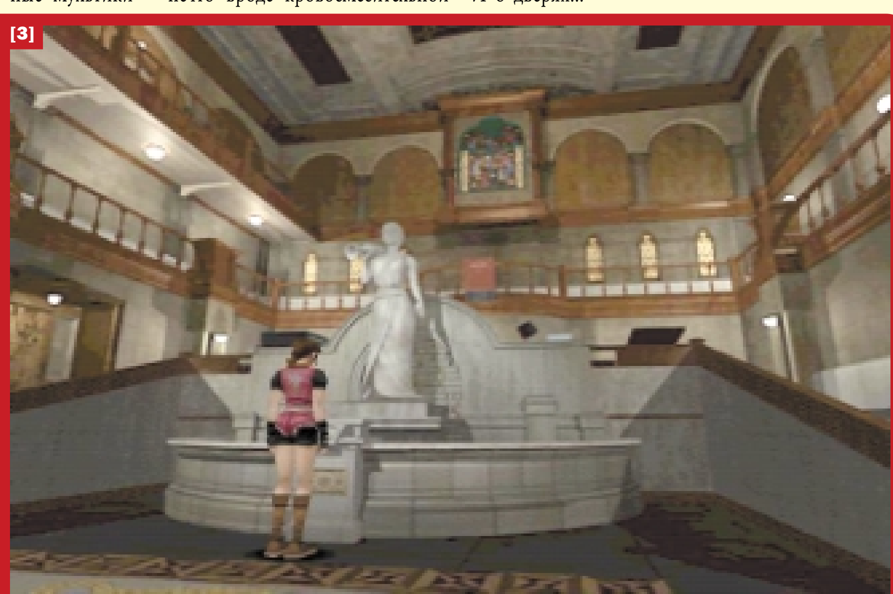
• FRAG Сибирский •

Можно вспомнить еще сцены каннибализма из "Ночи живых мертвецов" или хотя бы концовочку "Кладбища домашних животных" – это позволит обойтись без скриншотов и доброй половины рецензии... Не хотите? Ну ладно. К чему я все это говорю – Resident Evil 2, равно как и все остальные консольно-приставочные "ужастики", имеет в активе: полное собрание сочинений третье- и ниже разрядных голливудских сценаристов; отчаянное заимствование режиссерских находок отовсюду, откуда только можно (от Альфреда Хичкока до Роба Райнера); наклейку "сцены невероятного насилия" перед первым роликом (все сразу достают попкорн и начинают жевать). Японские разработчики, большие любители научно-фантастических фильмов о гигантских тараканах, сожравших половину Осаки (ту, что из папье-маше), с удовольствием делали из всего этого ядовитый коктейль: рисовали статичные задники на свой вкус, доводили до ума 3D-персонажей с большими глазами и очень правильным английским произношением, ваяли трехмерные мультики – нечто вроде кровосмесительной связи аниме и скверного американского ужастика. И, как и кассеты с фильмами категории "B", подобные творения пользуются каким-никаким коммерческим успехом, позволяющим... Да-да, снять продолжение. И продолжение продолжения.

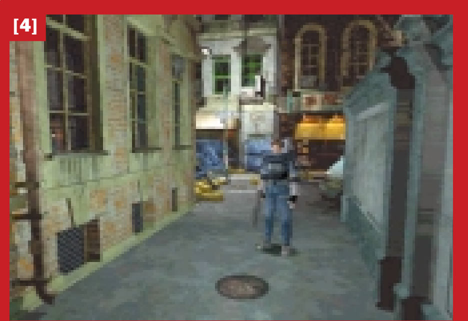
О чем там речь? или Возвращение живой мертвечины

Никто не будет смотреть рядовой фильм-ужастик до конца, если твердо намерен воспринимать каждый его кадр всерьез, всесторонне анализировать и сравнивать с лучшими образцами жанра. Надо просто прилежно пялиться в экран, показывать пальцем на особо отвратительных монстров, похахатывать в самых забойных местах – и ни о чем не думать. Только так можно достичь спасительных титров. Почему бы не воспользоваться подобным подходом и в данном тяжелом случае, тем более что кое-что о графике и геймплее RE2 уже было сказано (от души) на основе демо-версии? Даже об отвратительных сундуках с инвентарем и дьявольских пишущих машинках с сохранениями... И о дверях...





[1] Бедняга розовый. Поскользнулся в луже крови, упал, и... [2] Теплая встреча. И так всегда. [3] Той, что повыше, отчаянно нужен единорог.



[4] Лихой парень Леон готов ко всему.
[5] Девочки, не ссорьтесь...

Пусть будет так – и первые кадры трехмерного ролика, живописующие расправу зомби над полицейским участком и автокатастрофу, проплывают перед глазами, вызывая не больше эмоций, чем традиционное "возвращение злодея" из какого-нибудь "Кошмара на улице Вязов-6".

А что было дальше? или Живая мертвечина мстит

...В прошлой серии (см. "Первый взгляд") мы оставили главного героя на пороге полицейского участка сразу после того, как он продрался через пылающие улицы наводненного зомби города. И это место, где пропадает вся и всяческая динамика: полицейская станция огромна, и в ее коридорах, кабинетах, подсобках и служебных помещениях нам придется провести добрую половину RE2. Когда все эти коридоры и кабинеты наполнены монстрами, можно поразвлекаться, снося им головы из дробовика, расстреливая из полудюжины видов автоматических пистолетов, сжигая из огнемета, протыкая электрошокером или стрелами из арбалета, разрывая на куски из гранатомета и вообще вовсю веселясь. Вид безголового зомби сразу говорит о кучности заряда дроби, а вид половины горящего корпуса того же зомби, ковыляющего на паре полыхающих ног, – о том, как полезен гранатомет.

Кроме живых мертвяков, очень даже милых доберманов и действительно мерзко (в хорошем смысле этого слова) выглядящих мохнатых пауков, черных ворон и прочих гадов из Resindent Evil 1, появляются весьма ловко лазающие по стенам розоватые твари – гибрид Чужого и аллигатора. По мере того как подлые твари уходят в небытие, становится все скучнее и скучнее... Стоп! Стиснуть зубы и вперед, к титрам! Когда тварей нет, надо решать головоломки. Положено так.

Пазлы колеблются от очень тупых до просто тупых и даже всего лишь туповатых, подсказки на все том же очень правильном английском языке преподнесены с ненавязчивостью поручика Ржевского (на медали с единорогом есть аршинная надпись об острой нужде в каменной деве, а на каменной деве, стоящей в фонтане, – об острой нужде в единороге...). При игре за Леона не следует пропускать ни один камин и газовый светильник – по той простой причине, что у него в инвентаре завалялась зажигалка; при игре за бравую репортершу Клэр приходится тыкать отмычкой во все неподдающиеся замки. Зажигаешь камин под картиной – из картины вываливается здоровенный рубин... Хочешь получить второй рубин – будь любезен поворочать статуи так, чтобы они стали физиономиями к центральному постаменту. Рубины надо вставить в барельефы за рыцарскими доспехами, дабы получить третий предохранитель...

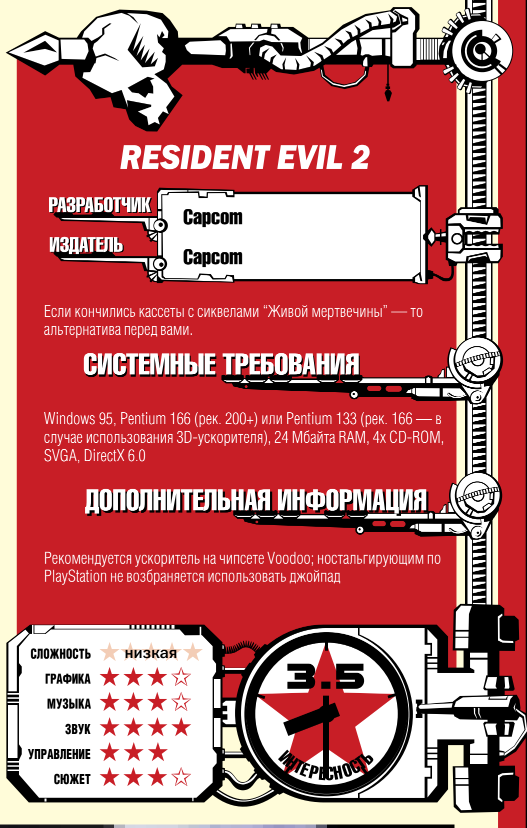
Стоп-стоп-стоп! Нет, я не спятил, – все это действительно имеет место быть внутри полицейского участка. И гобелены с барельефами там на стенах, и рыцарские доспехи, и картины, и статуи с рубинами... Они органично сочетаются с рассыпающимися под грузом бумаг письменными столами под вращающимися вентиляторами, залом для "летучек" с доской разнарядки дежурств, комнатами допросов и вещественных доказательств, грудами старых отчетов, валяющимися везде, где только можно... Нельзя отказать японцам в некоем мрачном изяществе, с которым все это преподнесено, – полицейский участок, оказывается, расположен в старом здании музея, а начальник у них – большой любитель древностей, заставляющий своих подчиненных таскать пыльные сундуки с реликвиями в Музей полиции и обожающий картины, драгоценности, тайники и потайные ходы... Об этом можно узнать из дневника его секретаря. Вообще, разбросанные там и сям обрывки информации – сильная сторона RE2, пусть это и не газетные вырезки и семейные альбомы Роберты Вильямс, но среди наглых подсказок встречаются очень любопытные образчики, вроде бесстрастных отчетов патрульных о первом опыте борьбы с пораженными T-вирусом зомби, или почетного сертификата за первое место в чемпионате по стрельбе (кубок прилагается) на имя некого Криса Ренфилда (помните такого?). Предохранители, что нужно вставить в электрический щит в подвале, выполнены в виде шахматных фигур – думаю, подобная находочка украсила бы и "Седьмого гостя", и "Блэкстоун Крониклз"...

Из впечатляющих боевых моментов следует отметить ветхую внешнюю галерею, где черные, как полночь, птицы выбивают одно за другим стекла и, роняя перья, норовят выклевать глаза. Через зеркальную стену комнаты опознания в туче осколков вваливается розовая тварь. Совсем неплох пробивший стену коридора горящий вертолет (который, кстати, следует потушить – присобачив вентиль на трубу резервуара на крыше). Из заколоченных окон неожиданно высовываются жадные загребущие руки окровавленных зомби... В первый раз страшновато, но руки эти продолжают высовываться и хватать героя/героиню с удручающим постоянством, и напрашиваются лишь на раздраженное "а ну, не замай!" и выстрел из гранатомета. Через эти же окна внутрь дома десантируются свежие подкрепления зомби, дабы поддержать статус-кво.

А чем все закончилось? или Живая мертвечина наносит ответный удар

После того как все пять шахматных фигур-предохранителей будут вставлены в щит внизу, через подземный гараж, камеру предварительного заключения и канализацию можно добраться до секретной лаборатории, где выводятся самые симпатичные из розовых созданий, слизни и гигантские бабочки-убийцы, а также хищные растения с ядовитыми щупальцами и самая главная гадина. Последняя упорно отказывается умирать – даже после взрыва ядерного реактора (нужен лишь для того, чтобы ввести черт-знает-какой-трогательный эпизодец гибели Эйды, одной из немногих уцелевших в полицейском комиссариате, по доброй традиции завязывающей знакомство с главным героем путем выстрела в ногу), и чтобы справиться с этой пылающей сволочью, придется спуститься в туннели метро и покататься на поездах. После бесконечных прогулок по комиссариату в поисках предохранителей и десятка дверных ключей все эти события принимаются единым залпом, и от такого количества ловко использованных штампов голова идет кругом и совершает полный оборот.

А вот и они, заветные титры с красивыми японскими фамилиями... Продукт чуждой культуры, RE2 вполне соответствует канонам среднего телевизионного ужастика – не слишком затянут, предназначен для ночного просмотра (одна и та же лезущая в окна окровавленная рука при солнечном свете и тусклом отблеске настольной лампы на экране монитора воспринимается совсем по-разному), в туповатых размеренных диалогах ужас как не хватает гнусавого-прегнусавого голоса за кадром. Количество красной жидкости-кровезаменителя не разочаровало бы и старика Дракулу. Шаги в пустых коридорах, мычание зомби за стеной, даже банальное щелкание затвора дробовика в гробовой тишине звучат вполне уместно и создают какую-никакую, но атмосферу. Для тех, кто может смотреть подобные фильмы лишь в режиме ускоренной перемотки, существует "Arrange mode" – нехитрая опция, выбрав которую, вы получите в распоряжение пистолет-пулемет "Узи" с неограниченным боезапасом, а добравшись до первого сундука сумеете наложить лапу на: а) шестиствольный пулемет и б) ракетную установку – и никаких ограничений в патронах. EXE

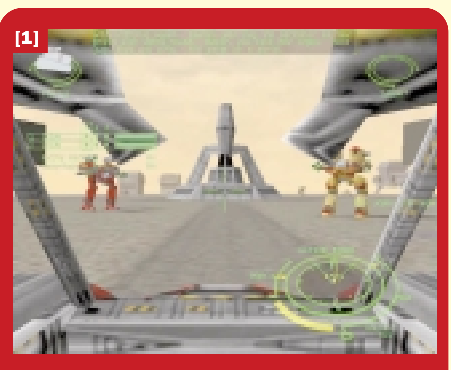


ЗВЕЗДНАЯ ДОСАДА

STARSIEGE

Александр Вершинин

Многострадальная Sierra мученически исторгла из своих глубин очередной "родной" продукт, а следом в мусорный бак посыпались программисты. Весенний авитаминоз, не иначе. Исследование плода подтвердило старые догадки: ну не получаются у нынешней Sierra игры. Причем уже очень давно. Может, интубация поможет?



[1] —Пароль?
—Да новичок я. Новобранец базы Navarro.
[2] На страже внеземного отечества и его инопланетных ценностей.

Время идет, а люди из Sierra по-прежнему сражаются с расой свихнувшихся компьютеров на просторах планет пустынного типа. Страусоподобные создания, напоминающие боевых роботов из Mechwarrior, не теряют популярности. Они продолжают сшибаться лбами, неуклюже двигать конечностями, плеваться синими, желтыми и красными "снежинками", а также извергать тоненькие оранжевые лучики.

Нормы гэ-тэ-о

Идея "симулятора боевых роботов" так и не смогла сколько-нибудь эволюционировать за последний десяток лет. Четкие правила жанра чугунными гвоздями прибивают авторов очередного Starsiege или, если уж на то пошло, Mechwarrior, к почетной доске Давно Испытанных Приемов. В числе прошедших цензуру помиссионное строение кампании, хождение по navpoint'ам, возможность собственноручно собирать своего железного коня и — обязательно! — целые тонны текста в перерыве между заданиями. Остается лишь разрабатывать оригинальный графический "движок", заниматься дизайном новых роботов или даже пытаться усовершенствовать AI. Так как же с этими нелегкими задачками справилась славная Sierra/Dynamix?

Краткий поверхностный взгляд на Starsiege оставляет более или менее приятные впечатления. "Движок", уже обкатанный на Stasiege: Tribes, пафосно передает атмосферу Венеры, Марса или Титана (нужное подчеркнуть). Минималистский ландшафт этих планет идеально устраивает разработчиков. От них требуется лишь изобразить волнообразную земную поверхность, скупо набросать контуры построек и пустить все ресурсы "движка" на обработку полигональных моделей роботов. Чтобы изощренный мозг игрока не задавался излишними вопросами по поводу спартанского убранства планеты, небо раскрашивается в кричащие тона, а горизонт затягивается симпатичным туманом. И тишина.

Идиллию нарушают курьезные создания, неуверенно ковыляющие по поверхности. Кроме того, наблюдаются шустрые маленькие мавзолейчики, но они скорее колесят. Гробики же обычно летают по воздуху. Все они очень не любят друг друга и стараются пришить кого-нибудь разноцветными палочками и шариками. Вот так, в немного упрощенном виде, можно описать бой роботов в исполнении Sierra. Еще во второй части Earthsiege (Starsiege=Earthsiege 3) разработчики позволили себе несколько разнообразить флору и фауну страусизированной вселенной, разбавив контингент двуногих роботов танками и воздушными/атмосферными истребителями. Все они благополучно дожили до третьей части серии и последовательно, один за другим, выдаются игроку для обкатки.

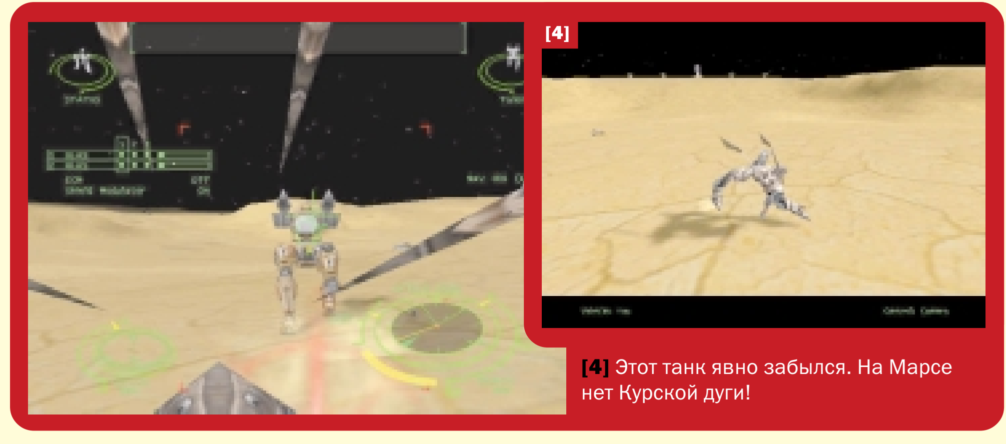
В автосервисе

Отныне все двуногие роботы лишились вращающейся башни, анахронизма, доставшегося Earthsiege еще со времен Mechwarrior. Корпус боевой машины, то есть все железяки, находящиеся выше уровня ног (лап?), теперь остается абсолютно неподвижным — за исключением оружия, которое весьма эротично вращается на пилонах. Со стороны эти телодвижения смотрятся более чем комично. Зато на деле новая система управления и стрельбы удобна и эффективна: прицеливаешься одним контроллером (обычно мышью) и в то же время корректируешь курс вторым (клавиатурой). Небольшой приятный штрих: у каждого пилона своя зона обстрела. Так, оружие, расположенное на самом верху, не сможет вести огонь по низенькому танку, крутящемуся у ног. Правая турель не способна бить по цели с левого борта. Слинковав все оружие и покрутив мушкой, вы заметите, как в определенных положениях тот или иной ствол отключается. Прикольно! В танке гораздо прозаичнее — башня вращается на все 360 градусов.

Зато танк имеет одну очень неприятную особенность. Его гусеницы ужасно уязвимы. Как следствие, после нескольких удачных залпов боевая машина отказывается передвигаться в указанном направлении и начинает бодро нарезать круги. По-

трясающе несимпатичное положение. Танк двигается и, вроде бы, еще способен вести бой. Но чтобы добраться до следующего navpoint'а, находящегося в паре километров, вам придется ползти утомительное количество времени. Роботам проще. Получил по ногам, зрелищно кувырнулся вперед, retry/abort campaign.

Конструирование боевой машины сводится к процессу втискивания максимального количества продвинутых деталей в определенный лимит по весу. Чем тяжелее машина, тем больше на ней пилонов под оружие и вспомогательное оборудование: сенсоры, всевозможные турбины, усилители силового поля и так далее. Вот и вся немудреная тактика в игре. Вооружаем ходуна по максимуму и стараемся, чтобы в процессе борьбы отстрелили как можно меньше стволов. Запасные выдаются совершенно бесплатно, но они не всегда имеются в ассортименте.



[4] Этот танк явно забылся. На Марсе нет Курской дуги!

Bend Sinister

Внешне очень крепкая игра, Starsiege обладает исчерпывающим набором присущих именно фирме Sierra недостатков.

Во-первых, это полное неумение сделать приличный код. В системных требованиях присутствует типичное для настоящего момента требование — 32 Мбайта RAM. Это неправда, товарищи! На самом деле, в дополнение к 64 "метрам" памяти Starsiege попросила 150-200 мегабайт места на том жестком диске, где Windows баюкает свой swap. Указанный файл с момента запуска Starsiege раздувается на пару сотен мегабайт — и, если места недостаточно, игра просто виснет. Что очень неприятно, учитывая действующую систему save game'ов в Starsiege. А спасаться можно только между миссиями, то есть уже после того, как игра до предела надует swap.

[3] Я звездочка! Я очень недобрая звездочка. Я к несчастью.

В связи с чем мы подходим к еще одной проблеме: отсутствию всякого желания сделать продукт интересным. Сюжетная завязка хороша, но она не получает никакого внятного продолжения. Ясно, стимулировать игрока сюжетом авторам Starsiege не хочется. Может быть, все силы вложены в создание интересных миссий? Многие задания действительно оригинальны, но... Некоторые ответственные миссии весьма продолжительны во времени. И очень сложны. Как результат, невыполнение одной из поставленных задач или элементарная смерть приводит к перезапуску этапа с начала. Сколько раз вы сможете по пятнадцать минут шагать к цели и умирать только потому, что за вашей спиной снова чудесным образом материализовался враг?

Но все это мелкие придирки. По-настоящему угнетает AI. О тенденции противника нападать только на игрока даже не будем говорить — это в порядке вещей. Грустно становится, когда ваш напарник застревает за каким-нибудь камнем и не может его обойти. Более того, он не может даже повернуться и подойти к вам, когда вы за ним возвращаетесь. Необъяснимый парадокс, ведь проблем с clipping'ом в игре не наблюдается! Бой тоже смотрится не лучшим образом. Враги бегут вам навстречу, пока не упрутся рогами в кокпит вашего железного страуса. Приходится либо убивать их в упор, либо поспешно отходить в сторону. Спасает лишь существование напарников, которые суетливо расстреливают когорты врагов, сосредоточившихся на персоне игрока.

В общем, вдоволь покатавшись на роботах и танках, хочется воскликнуть "Не верю!". Слишком скучно и однообразно. Боевые машины отличаются лишь кокпитами и максимальной скоростью движения. С тем же успехом Sierra могла сделать симулятор боевых джипов — игру потребовалось бы просто переименовать. Положительные эмоции, возникшие после осмотра оружия и полезнейшей функции zoom убиваются одним единственным фактом. Не имеет никакого значения, какое оружие использовать или куда целиться. Забудьте о стрельбе по ногам или привычке сшибать оружие с плеч вражеских роботов. Защитному полю абсолютно все равно, куда вы целитесь. А когда оно наконец снято, враг очень быстро умирает. Следующую мишень, пожалуйста. И так, пока не выполните норму данной миссии.

Подводя итог, хочется лишь скривить губы в презрительном "bastard". Starsiege только с виду более или менее здоровый. А внутри все сгнило. EXE

МАЛЬЧИКИ ИЗ ПЛАСТИКА

ARMY MEN 2

•Господин ПэЖэ•

И не поймешь, по адресу эта игра в нашем с вами любимом разделе, или нет... С одной стороны, наличие ружья с неограниченным запасом патронов явно говорит в ее пользу. А с другой стороны... Не хватает персонального подхода — стратегия стратегией, да и только. Даже здоровье у наших солдатиков в виде полосочки под каждым, тьфу. Впрочем, прецеденты достойных “псевдостратегий” уже были, в том числе моя любимая Cannon Fodder, так что давайте поглядим поближе.

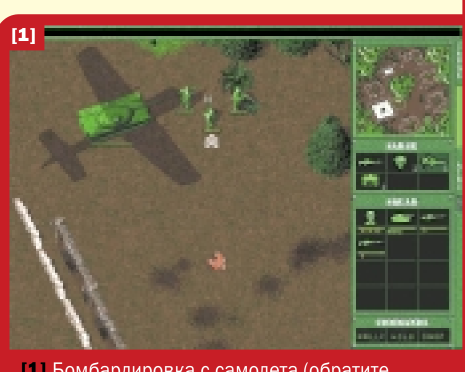
Не буду тянуть кота, если таковой подвернется, за хвост и изложу вердикт в самом начале. Все очень просто: из-за лености или тупости авторов хорошая игра, не имеющая ну никакого отношения к первой части (поэтому о ней — ни слова!), изрядно подпорчена. Но при желании все еще съедобна — вопрос только в том, много ли найдется желающих. Лично я “не подсел” и убивал эту игрушку с таким же удовольствием, как импов на первом уровне второго DOOM'а. А вот тем, кто ночами не спал, проходя первую часть (вот, все-таки пришлось вспомнить) или что-нибудь из предыдущих инкарнаций великой идеи (Cannon Fodder, Small Soldiers: Squad Commander), должно понравиться. Опять же машина мощная не нужна — обычного Pentium 90 вполне хватит.

Бедность — не порок

Графика у нас... Как бы это повежливее? О! Графика у нас есть! И это большое достоинство — могли бы и в текстовом режиме сделать. Увы, больше ничего хорошего о графике не скажешь. Одинаково плохо поработали те, кто рисовал землю, здания, людей и машины. Более того, судя по одинаковой (пятой) точке, откуда у этих самых людей растут передние конечности, они все запросто могут оказаться одним и тем же человеком, профессиональным программистом.

Справедливости ради надо, конечно, упомянуть, что пластиковые мордочки наших солдат (впрочем, зачем приукрашивать — мордочка там одна, или по крайней мере все имеющиеся похожи друг на друга до полной неотличимости), видимые справа, там, где отображен состав группы, весьма пристойны. Зеленые такие, пупырчатые, на мою домашнюю жабу похожи. Душа радуется. Тому, кто их рисовал, по справедливости полагается на два щелбана меньше.

А вот тому, кто звуки записывал... Вот его-то, голубчика, надо бы распять, или даже раз шесть. Прилюдно и не спеша, чтобы неповадно было. Вот представьте: тишина. Полная, гробовая. Молча и мрачно горит дом, молча и величаво течет



[1] Бомбардировка с самолета (обратите внимание — танк тоже наш). **[2]** Чтобы найти гаечный ключ, проще всего разнести дом вдребезги.

река, молча и целеустремленно топают по земле солдаты. И тут (ВДРУГ!) колонки сотрясаются от записанного на пределе громкости взрыва. Это в нас гранату бросили.

Впрочем, отсутствие фона можно было бы и перенести (местами он все-таки есть, хотя и очень редко), если бы звуков было раз в пять-десять больше. Их настолько мало, что уже к концу первой миссии их помнишь и любишь, как любимую собаку, постоянно мочащуюся в твое кресло. Если когда-нибудь (не приведи, великий Макумба!) в руки тебе, читатель, попадет коробка с Army Men 2, заведи своих зеленых уродцев в рощу и стрельни из огнемета – и поймешь ты, о чем я.

[3] Лесной пожар. [4] Секретное место, здесь лежит тяжелый пулемет.

Это не роскошь, а... А что?

Что порадовало – так это интерфейс, по тупости соперничающий с тетрисом. Это вам не StarCraft, никаких хитрых кнопок, никакого вышивания крестиком с помощью мыши с одновременным воспроизведением шестой симфонии Бетховена на клавиатуре. Все просто, как мычание коровы, привязанной к танку. Левая кнопка – "давай!" (иди сюда, стреляй сюда, используй сюда), правая – "давайте!" (а еще точнее – выделение группы, использовать необязательно), можно еще лечь на землю, но толку в этом никакого.

Вообще, поиграв немного, возникает странейшее ощущение: вместо добропорядочной стрелялки или проверенной временем стратегии тебя усадили за что-то вроде Creatures, ибо твоим пластиковым подопечным ты, вроде как, и не нужен. Ну, чисто по-пацански, распальцовку на мыши показать, типа ткнуть ей, где следующая разборка, да и все. Свободен – сиди, отдыхай, видами любуйся, волыну полируй. Им и без тебя неплохо.

Прикладная нирвана

Неплохо не потому, что умом они выделяются, а потому, что физподготовка слабовата. Типичная миссия выглядит так: обойти карту в случайном порядке и сравнять с землей все, что из оной выступает. Да, доля разнообразия есть (то надо срочно бежать в точку "Икс" и замочить местного авторитета, пока он гадостей не натворил, то здоровенным гаечным ключом починить радиостанцию, то еще чего), но все это разнообразие по сути ничего не меняет.

Враги у нас, как и следовало ожидать, расставлены в стратегически важных местах, все правильно, да только вот... Одна неувязочка налицо: эти места между собой разнесены ох как далеко... И бегать от одного к другому приходится немало. А бегать-то наши солдатики толком и не умеют. Ну что тут поделаешь? Хорошо еще, ориентироваться на местности обучены: ткнул им туда, куда надо прийти, и сидишь, чай с вареньем пьешь. Минуты через две-три дойдут. Или доедут – скорость танка равна скорости пешехода.

Да и когда дойдут, можно не особо напрягаться. На стратегию непохоже, но вот на искусственный интеллект – весьма. Сами отстреляются (разве что очень дисциплинированы, так что разочек на враге лучше бы кликнуть, чтобы поняли, что доставка самих себя в нужную точку способна подождать), и никакой командир им не нужен. Нирвана... EXE

НА ТРИ БУКВЫ

SOUTH PARK

FRAG Сибирский

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Данный текст, помимо традиционных элементов ненормативной лексики, содержит провокационные выпады, странные точки зрения, непристойно завышенные рейтинги и кое-что еще... Но Кенни должен умереть! Однозначно.

Добро пожаловать в городок Сауф Парк, Колорадо. С чего бы начать? Байку о том, как Санта-Клаус решил набить морду Иисусу Христу, и о том, как из этого вышел мультсериал, все уже слышали – и, наверняка, не один раз...

Расскажу-ка я вам том, кто же такой этот разнесчастный Кенни. Кенни – это похожее на яйцо "киндер-сюрприз" на ножках создание с наглухо затянутой капюшоном физиономией, и по этой причине его словарный запас составляют слова "м-м-мф-м-м!" и "урлы-вурлы". Несмотря на это, он ухитряется весьма активно общаться с приятелями и даже распевать песни. Его предназначение – быть пришибленным, раздавленным, словом, превращенным в красную лужицу. Как – не суть: упавшим ли с небес трехтонным сейфом, опускающейся дверью гаража или головой гигантского робота. Зачем? "Боже мой! Они убили Кенни!" – вопит Картман, когда огромная игуана – знакомая по "Турку" эмблема – откусывает бедняге Кенни голову. "Вот ублюдки!" – вторит Кайл. Да затем, чтобы Картман мог крикнуть, а Кайл – подхватить.

"Би-и-ип!"

Эта реприза составляет саму суть идеологии South Park, в ней заложены все основные мысли и идеи мультфильма, и за первые две минуты любой из серий "Сауф Парка" вы столкнетесь с ней не раз и не два. Скорее десять-двадцать. Ну и, соответственно, раза по два на каждом из уровней SP компьютерного. Остальные действующие лица: толстяк Картман, любимое выражение которого – "За это я пну тебя прямо по яй#$м!"; Кайл, обладатель зеленой ушанки, не скрывающей его похожесть на все тот же "киндер-сюрприз", специализируется на вариациях выкрика "Ублюдки!"; и Стэн – это тот, что в шапочке с помпончиком. Несмотря на ангельски невинный вид, последний – самый отчаянный матерщинник из всей компании, его фразы абсолютно не поддаются цитированию, потому как в предложении из трех слов он допускает до трех долгих-предолгих "би-и-ип". Впрочем, как и ушанка Кайла, содержание эти "бипы" не скрывают, наоборот – делают речь обитателей Сауф Парка понятной без всякого знания языка, можно сказать, интернациональной. Потому как у всех народов мира долгое протяжное "би-и-ип" цензуры означает одни и те же специфические лексемы.

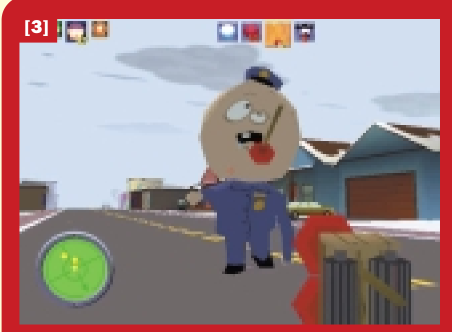
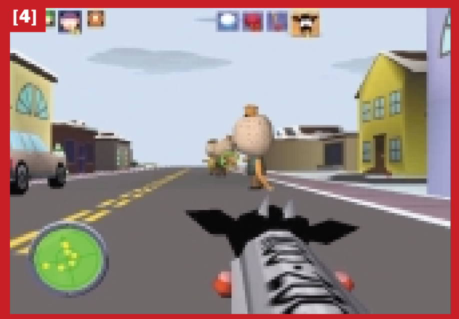
Снежки и вантузы

Все, что непосредственно связано с исходным мультиком, в South Park великолепно и неподражаемо: от песенки в заставке (той самой, в которой подпевает Кенни), что я мурлычу себе под нос уже третий день, до межуровневых вставок на игровом "движке", живописующих инструктажи, которые дает команде из четырех "детишек" толстый Шеф в поварском колпаке, коротающий свободное время в г-м-м... "доме любви". Ребятишечки обмениваются совсем не джентльменскими комментариями по поводу предстоящих заданий, любовно кличут Картмана "толстой за#$%#цей", на что он огрызается своим извечным "I kick you in the nuts!".

Назовите основную особенность любого мультфильма на экране вашего телевизора (ну, разве что за исключением "Истории игрушек")? Правильно, он двумерный, то есть плоский. Так вот, создателям данного типичнейшего FPS – на "движке" от Turok 2 (если кто не помнит) – удалось в трехмерном мире воссоздать полнейшую иллюзию плоского мультфильма. Имеются нарочито примитивные, очень ярко раскрашенные объекты, словно только что соскочившие с экрана персонажи – людишки и животные, все с огромными головами и не менее огромными глазищами-"тарелками".

Оружие целиком и полностью соответствует духу мультфильма – от снежков до пушки, стреляющей коровами, включая курицу с оптическим прицелом (держится головой к себе, стреляет при сжатии – естественно, яйцом), и дротикомета... А, к черту, перечислю все экземпляры – это стоит того. Значит так, имеется еще ружье под патроны типа "вантуз обыкновенный", пулемет, выстреливающий кусачих рыбок-пираний, инопланетный граммофон и... и... Конечно, как же я мог забыть! Теренс и

[1] Клон Большого Эда получил снежком по второй голове. [2] "Дом любви"... Шеф внутри.

[3] "Вантуз-1", пли! "Вантуз-2" и "Вантуз-3" к бою товсь! **[4]** Moo-Zook'a — сильный аргумент. **[5]** Умри, индюк!

Филипп, неразлучная парочка говорящих кукол! О принципе действия пусть скажут они сами: любимая реплика Филиппа – "Кажется, я больше не выдержу...", а Теренса (чтобы не осталось сомнений) – "Я приду пер#$ть на ваши могилы!".

Не забудем и о режиме стрельбы номер два – об окрашенных желтым снежках любовно и колоритно высказался коллега ПэЖэ (ищите в новостях в .EXE #1 и читайте, читайте!). Дротикомет накапливает заряд и так шибает, что противник оказывается на небесах, ружье-вантуз по-бандитски разворачивается боком и пускает по три "патрона" за раз... Ничего не напоминает? Гвоздемет там какой-нибудь, чей-то пистолет под цифрой "2"? Да уж, манера исходного "Сауф Парка" походя, но сильно задевать все и вся передана удачно.

Индюки и килты

Это была светлая сторона. А темная – это все, что связано с таким хорошим словом не из лексикона South Park, как "геймплей". Он просто отвратителен. Хотя это не совсем точное определение, Стэнни выразился бы куда вернее.

На всех уровнях задача одна и та же: перестрелять все, что шевелится, подождать, пока откроется дверь, пройти еще три метра, опять перестрелять все и вся, снова отворятся ворота, еще три метра... Врагов миллионы и мириады, по два-три вида на каждый из пяти миров, они способны лишь на одно – бежать к вам со всех ног и умирать. Когда выводишь в расход первую тысячу курлыкающих, точнее, улюлюкающих, как индейцы, индеек Дня Благодарения, еще терпишь, стиснув зубы. Повстречав одну из больших индеек в шотландском килте и доспехах из фильма "Храброе сердце" – такие мини-боссы заслуженно зовутся "танками", – молитесь, чтобы у вас не кончились патроны к снайперской курице или коровомету, потому как они преспокойно выдерживают до сотни снежков. Забить их, по причине крайней тупости, можно – но пятнадцать минут непрерывного снежкометания в намалеванную на гм-м-м... задней части идейки мишень (угадайте, что служит там "десяткой"...) кого угодно заставят распрощаться с душевным равновесием. Не спасают даже комментарии и вопли озверевшего Кайла.

Теперь представьте себе, сколько надо бомбить "нормальных" боссов – гигантского робота-индейку (убивать придется два раза), растекшуюся массу клонов Большого Эла с торчащими во все стороны ручищами и ножищами, загадочный пульсирующий артефакт на летающей тарелке (да, те самые, осточертевшие по субботам "маленькие серые человечки" играют в мире South Park далеко не последнюю роль... В исходном мультике была серия с их участием – "Cartman gets an Anal Probe", кто хочет, может рискнуть перевести), самый большой фабричный робот и самый-пресамый большой трансформер в игрушечном магазине (да, дабы он не подзаряжался в своей коробке, восстанавливая энергию, следует стрелять в большую зеленую кнопку)... Очень, очень долго, уж поверьте.

Если желаешь попасть в летающую тарелку – будь любезен вынести триста-четыреста (без преувеличения) пришельцев. Если не открываются ворота очередного склада – отправляйся на поиски по всему уровню последнего недобитого клона Большого Эла в полицейской форме. Сами уровни, кстати, однообразны в худших традициях "Турка" – если в самом Сауф Парке развлекают надписи вроде "Tom's Rhinoplasty" или те, что на табло над футбольным полем (играют "Ковбои" и... "Коровы"), то в суровых заснеженных горах Колорадо тихо сходишь с ума. Выполняя очередной "приятный бонус" – спецзаказ по выносу разрушающих городок летающих тарелок, выполняется на время, – полностью соглашаешься со всеми высказываниями Стэна, припоминаешь, вторя ему, до третьего и четвертого колена родословную разработчиков SP, членов их семей, собак, кошек и рыбок в аквариуме.

И даже очередной ролик на "движке", где на Кенни падает очередной сейф, а Кайл ласково вопрошает "Какого – б-и-ии-п – творят эти – б-и-ии-п – ублюдки?!", не лечит душевных ран. "Сауф Парк" верен своему правилу: доставать всех, в том числе и несчастных игроков. Посмотрите лучше мультик, а?

EXE

ДЕВУШКА В БИКИНИ

THE CREED

•Господин ПэЖэ•

В рецензии на демо-версию этой замечательной игры (увы, из-за общей порнографичности текст в печать так и не пошел — воспротивился думский комитет по делам женщин и ребятни) ваш покорный слуга позволил себе вот такие строки: “Дайте идиоту полигон — и он сделает из него женскую грудь. К разделу action игра отношения не имеет”. Легко понять, что ждать выхода релиза с особым энтузиазмом оснований не было. Конечно, надежда умирает последней, случаи, когда игра резко улучшалась перед самым выходом, были, так что посмотреть на результат все-таки пришлось. И зря.

то ни говори, а женская грудь – дело хорошее. Полезное в деле продолжения рода человеческого. Каждый из нас знаком с этим предметом обстановки самым что ни на есть непосредственным образом – каждый приникал к ней, как к источнику жизни. Авторы The Creed чуток зациклились на ней, и получилось... То, что получилось.

Да, сразу отмечу, что вторым персонажем числится мужчина. И на нем следов зацикливания не заметно, нормальный парень, одетый... Но все остальное к нему относится в полной мере. А этого “остального” до обидного много.

Что я здесь делаю?

Сейчас я буду рассказывать о сюжете. Те, кто хоть иногда читает мои опусы, уже усвоили, что делаю я это в тех случаях, когда игра более чем плоха. А все почему? Дело не только в том, что сказать нечего, а еще и в том, что именно у таких игр почему-то сюжет самый забавный.

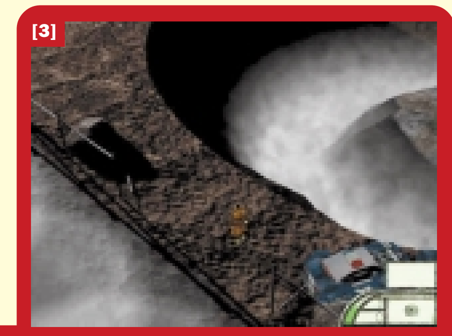
Итак, Guy Wolfe и Gene Matrix. Мужчина и женщина. Полицейский и преступница. Лед и пламень. Любовь и ревность. Гм, о чем это я? Справедливы только три первых пары – на остальное фантазии у авторов не хватило. Наша парочка ВДРУГ оказывается на полудохлой планете (готовой вот-вот загнуться окончательно), и ВДРУГ в их теплую беседу, почти переходящую в перестрелку, врывается отряд полиции (а полиция, как общеизвестно, ВДРУГ в полном составе на службе у фашиствующего правительства).

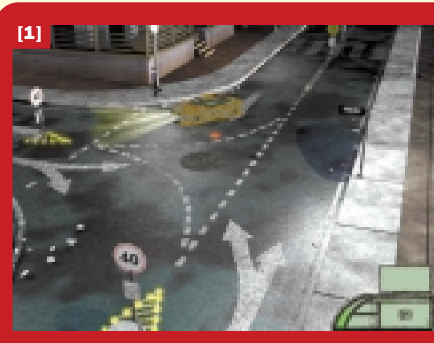
Как и следовало ожидать, они, прервав беседу, ВДРУГ разбегаются в разные стороны и далее не встречаются. Тот, кого мы выбрали, остается и, в принципе, должен эту самую полицию прибить голыми руками. Или же убежать подальше.

Да, чуть не забыл сказать главное: на этом сюжет заканчивается. Дальше – суровая реальность, надо выполнять слабосвязанные между собой миссии, зарабатывая деньги для быстрейшего отбытия с этой жуткой планетки.

Хлеба! Нет, лучше зрелищ!

Хлеба мы тут не дождемся, а потому обсудим зрелище. Оно мрачное. Нет, я не о полигонах – что толку их обсуждать, если их так мало? Задники у нас нарисованы заранее, никаких полигонов в них не присутствует. Да и... гм... как бы это повежливее назвать самок задников? Вот эти самые боевые под-

[3]


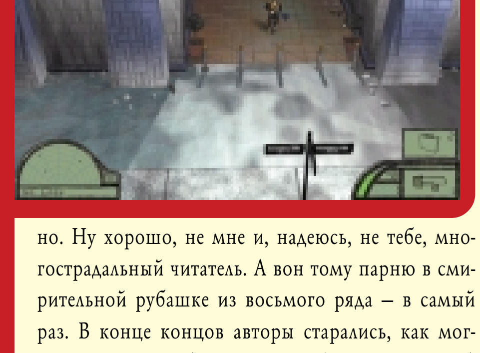
[1]


[2]

[4]

[1] Парниша, мы поедем на таксо. [2] Зато какое оружие мощное! Жаль, графика опять подкачала. [3] Провал ремонтировать надо, чтобы не совсем провалился. [4] Guy Wolfe крупным планом. Раз полигон, два полигон...

[5] Тихо сам с собою я веду беседу. Одно радует — нецензурщины полно.



руги, бегающие вокруг, действительно из полигонов, но настолько их там негусто, что, как я уже отметил, обсуждать их бесполезно.

Бэкграунды, впрочем, нарисованы талантливо. Стильно, мрачно и натуралистично. Чувствуется, что городу до апокалипсиса рукой подать. Люди и машины на фоне этого великолепия смотрятся, как мухи на манной каше. Лишние они там.

Кому нужна свобода?

Пусть лишние, зато их много. Идешь по улице — и постепенно осознаешь, что впереди много всего — ибо вокруг беспрестанное шевеление, кого-то бьют, грабят, убивают. Хорошо еще, если полицейский разберется, в кого стрелять, а то и прохожим достается...

Заниматься делом здесь необязательно — кушать герой не просит, такси его возит бесплатно, общество всеобщего изобилия, да и только. В принципе, с любым можно поговорить и с любым можно подраться. Осмысленность обоих занятий — на совести того, кто ими будет заниматься, ибо авторы ее не предусмотрели. Разговор состоит из десятка-другого стандартных фраз, выбираемых случайно, а убийства бесполезны, ввиду бесконечности количества обитателей города и их абсолютной нищеты (никаких подарков их трупы не сулят).

Так что первое осмысленное действие – пойти к голографическому терминалу и попроситься на службу. Тут-то и обнаружится, что на самом деле политических сил в городе аж целых три (впрочем, какая разница? методы и деньги у всех одинаковые), и работать можно на кого угодно. Работа простая — убивать. Изредка что-нибудь более изысканное, к примеру, поиски кого-нибудь для жутких экспериментов по управлению мыслями.

Ох и трудная это работа...

Главная проблема — вовсе не графика, за красивые задники игре можно простить многое. Но никогда не прощу плохое управление. В The Creed нам предлагают более-менее стандартный набор (геймпады, клавиатура, мышь), причем настраиваемый. Казалось бы, все хорошо? Ан нет. Мало того, что, как ни настраивай, а кнопок все равно много, как на баяне, так еще и реакция на оные кнопки весьма и весьма нетривиальна.

Наш герой (или героиня) умеет ходить за мышью. Эдак, не спеша повернется на месте и пойдет (или побежит) куда надо. Только вот ведь незадача какая: пока он там крутится, его уже пару раз подстрелят. А уж подойти к врагу и врезать ему — вообще почти недостижимая мечта, только займешь позицию, а враг и отошел...

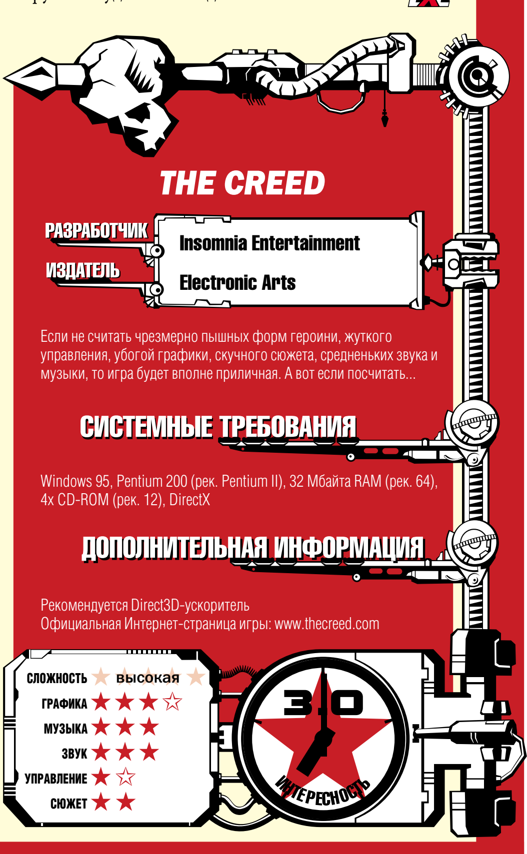
А каково прицеливаться — я лучше даже рассказывать не буду. Настолько трудно и неудобно, что стрелять приходится по-гангстерски, с бедра по широкой дуге. И то не всегда попадаешь...

Кому это надо?

Впрочем, если вспомнить, что люди бывают разные и не всех такие мелочи, как плохое управление и скромное зрелище отвадят, обнаружится, что с толком провести время за этой игрой можно. Ну хорошо, не мне и, надеюсь, не тебе, многострадальный читатель. А вон тому парню в смирительной рубашке из восьмого ряда — в самый раз. В конце концов авторы старались, как могли. Больше 150 (да, я не ошибся — целых 150) миссий, 420 красивейших задников, 35 видов используемых вещей (оружие, технические штучки, автомобили). Не может такая куча быть совсем никому не нужной.

Только не пробуйте, даже если это ты — тот парень из восьмого ряда, играть в это дело в компании. Мало того, что по модему The Creed безбожно тормозит, так еще есть в ней встроенные читы, которые работают в сетевом режиме! Сообщать не буду — и не просите, лучше выкиньте эту игру и забудьте навсегда.

EXE



ПРОДАВЦЫ ВОЗДУХА

Стоит ли коллекционировать то, чего не существует?

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

Интернет, к счастью, еще не является привычной средой обитания домохозяек, но уже давно стал родным домом для любого сознательного игрока (о "несознательных" и говорить не хочется. Их там, увы, как собак...). Количество онлайновых игровых служб постоянно растет: Heat.net, Battle.net, MPG Net, Dwango, TEN, Kali, Mpath — список можно продолжить. По оценкам Forrester Research, к 2001 году рынок online-развлечений достигнет объема в 1,6 миллиарда долларов. Вложить средства в эту индустрию просто, гораздо более сложная задача — вернуть их обратно. Корпорации ищут способы заработать на нас больше денег, мы же терпеть ненавидим платить даже за доступ в Интернет.

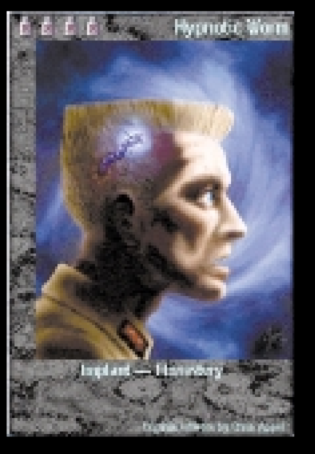
Существует ли компромисс? Оставим в покое финансовую сторону вопроса. Давайте посмотрим, как новые идеи могут изменить лицо современных игр.

На моем столе – коробочки размером чуть толще колоды игральных карт. На ярко раскрашенных бочкАх надписи: Urza's Saga, Stronghold, Weatherlight, Exodus. Внутри – острова, горы, леса и болота, невиданные монстры, бесстрашные герои и загадочные артефакты. Это и есть карты, только не совсем обычные – из игры Magic: The Gathering. Чтобы приобрести все это богатство, я потратил немалую по нынешним временами сумму. Поступок, по мнению большинства, глупый, для меня полон внутреннего смысла. Кусочки картона с красивой картинкой и абзацем текста, набранного мелким шрифтом, в рамках гигантской игровой системы представляют объекты большой ценности. Самые редкие карты в мире игроков M:TG становятся предметом зависти: о них мечтают, их выменивают, покупают, выигрывают и, бывает, крадут. Сделка с Wizards of the Coast выглядит честно – мы платим живые деньги, а получаем живые карты. А что вы скажете, если вам предложат купить карты, которые нельзя потрогать руками?

Карточный киберпанк

Проект Chron X, разработка Genetic Anomalies, существует на свете с мая 1997-го. Это стратегическая карточная игра, нечто среднее между M:TG, BattleNet и NetRunner. Действие Chron X происходит в следующем веке, в темном мире мультинациональных корпораций, малохольных хакеров и "вращиваемых" прямо в мозг розеток. Каждый игрок представляет определенную группировку и с помощью профессиональных наемников, уличной шпаны, хакеров и хитроумного оборудования пытается одолеть конкурентов.

От аналогичных карточных игр, которых в мире существует немало (M:TG – лишь верхушка айсберга), Chron X отличается только тем, что самих карт... не существует. Точнее, карты абсолютно виртуальны – это лишь запись в базе данных, да небольшая картинка в формате JPG. Чтобы попробовать Chron X, достаточно загрузить с сайта Genetic Anomalies (www.station.sony.com/chronx/) клиент – большой, но совершенно бесплатный. Первые тренировочные игры с компьютерным оппонентом также ничего не стоят.



[1] В отличие от настоящих коллекционных карт эти существуют только в электронном виде.

Но если вы хотите стать частью планетарной сети Chron X и вести бои с живыми соперниками, игру придется зарегистрировать. За $25 вы получаете доступ и два starter'a – виртуальные коробочки по 60 виртуальных карт в каждой. Разработчики гарантируют, что в каждой из них вы найдете 12 "редких". Приобретенное богатство в виде 120 бандитов, зданий, вирусов и прочих объектов можно использовать при обмене с другими игроками. К сожалению, купленные виртуальные карты нельзя вернуть продавцу обратно. Не предусмотрена также возможность продать свою коллекцию соседу – цивилизованная по крайней мере.

Так называемые "бустеры", наборы дополнительных карт (знатоки знают – без бустеров не жизнь), стоят "дешево" – $3 за 15 штук. А если ваши намерения серьезны – за $25 вам продадут целых 180 карт.

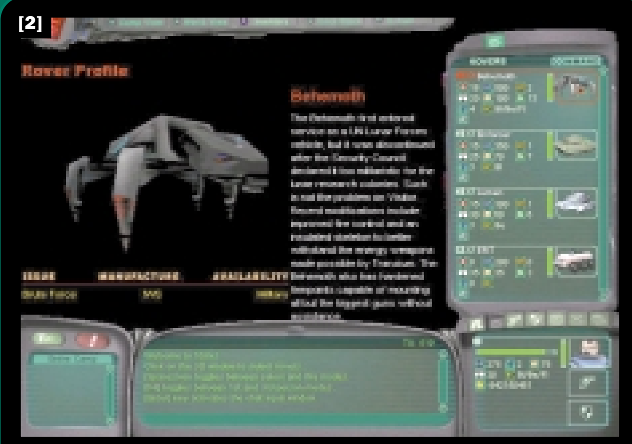
Дайте потрогать

Специалисты оценивают саму игру со сдержанным оптимизмом. Chron X, разумеется, не в состоянии пока тягаться с M:TG ни по сложности правил, ни по количеству карт. Однако, похоже, проект все-таки себя окупает – Genetic Anomalies уже выбросила на рынок три дополнительных набора карт, их общее количество теперь более полутысячи. Более того, авторы сейчас работают над новой коллекционной стратегической игрой в сотрудничестве с... Федерацией рестлинга. В планах – еще одна коллекционная система, I-Sports. Помните, дети собирали картинки с физиономиями футболистов и вклеивали их в альбом? Так вот, Genetic Anomalies собирается сделать нечто подобное в Интернете.

Некоторым из вас идея заплатить деньги за несуществующий товар может показаться дикостью. И правда, наш разум еще не готов признать обоснованность такой сделки. А что, если завтра эта контора разорится? А что, если игра окажется полной ерундой? Или по планете пронесется что-нибудь типа Бутлерианского Джихада, или дурной сон профессора Донды станет явью? И вообще, дайте потрогать товар руками! Но тенденции прослеживаются достаточно четко, и вот вам другой пример.

Ограниченные объекты

До сих пор, содержимое двух одинаковых коробок с игрой отличалось, максимум, порядковым номером. Приобретя игру, все покупатели оказывались в равном положении, и их успех в достижении ее цели ограничивался только способностями. Ситуация грозит измениться в самое ближайшее время. Толпы игроков, с задумчивым видом прохаживающихся вдоль полок и трясущих коробки, станут привычной картиной. Представьте себе, что в каждой коробке с очередным nCraft'ом из сотни полагающихся юнитов вы получите только двадцать, вместо сорока зданий – десять, и так далее. Или на диске с последним 3D-шутером найдете шотган и бензопилу, а ваш сосед Вася обнаружит массажную расческу-убийцу и тюбетейку armor +30. И, может быть, вам удастся выменять крутейший hovertank из RTS на тюбетейку из шутера. Если, конечно, эти объекты выпущены одним производителем и совместимы между собой.



[2] А это, очевидно, один из цифровых объектов 10Six. Достаточно крупный экземпляр, думаю, потянет баксов на 10.

Нет, это не бред. Это наше будущее через год-два. Уже сегодня Segasoft собирается внедрить в свои игры систему "ограниченных цифровых объектов" (LEDO, limited-edition digital objects). Работы над смелым проектом ведутся в сотрудничестве с компанией Postlinear (www.postlinear.com), которая создала эту систему и делает две из трех обещанных игр с "объектами": шутер Vigilance и online-стратегию 10Six (см. нынешнее "Гейминформбюро"). Система электронных торгов, сотворенная Postlinear, на самом деле называется Transactor и может применяться не только в играх, а везде, где требуется отслеживать круговорот товаров и услуг в Интернете. Испытательным полигоном станет хорошо известный игровой сервис SegaSoft – HEAT.NET. В будущем, купив любую игру Segasoft, содержащую LEDO, вы сможете принять участие в коллекционировании, обмене и продаже виртуальных объектов. Речь идет о юнитах и зданиях, оружии и броне, целых персонажах или отдельных умениях, апгрейдах, ценной информации и трюках. Игра на HEAT.NET по-прежнему будет совершенно бесплатной, а вот стоимость одного LEDO находится в диапазоне от 50 центов до $15 за штуку, в зависимости от ценности. База данных, хранящая информацию о статусе и принадлежности LEDO, написана на Oracle и в состоянии отслеживать до 500 миллионов объектов. Примерно такую же систему используют службы вроде Visa.

[3] Кадр из 3D-шутера от Postlinear. Шутер как шутер, цифровых объектов не видно. Хотя, может оказаться, здесь все персонажи — LEDO.

Итого

Идея кажется беспроигрышной. Если игра понравится, вы не сможете остановиться и просто вынуждены будете потратить немного денег на покупку нового оборудования или умений. Система идеально подходит для всевозможных гонок, шутеров и action/RPG. В жанре RTS потребуются значительные усилия по отладке игрового баланса, но в случае успеха результат будет потрясающим.

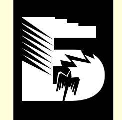
Противники нового подхода считают, что покупать силу за деньги – против игровой этики. В StarCraft сегодня победу одерживает самый умелый, но не самый богатый. А что будет завтра? Авторы идеи считают, что LEDO – всего лишь новая экономическая модель оплаты online-игр, основанная на "микроинвестициях".

В M:TG, кстати, бездарный игрок так и останется бездарным игроком, сколько бы карт он ни накупил. И на закуску: Postlinear заключила договор с Wizards of the Coast (создателем M:TG, а теперь и владельцем TSR, Inc.) о совместном создании трех компьютерных игр. Кто знает, может быть, мы наконец получим что-нибудь подобное Magic: The Gathering в электронном виде?

ГИБЕЛЬ ГЕРОЕВ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III: THE RESTORATION OF ERATHIA

Будем предельно откровенны со своими читателями: эта рецензия на Heroes of Might and Magic 3 уже пятая по счету. Редакция журнала предполагала поместить в этом номере огромный материал об игре — развернутое ревью, советы специалистов, справочную информацию и интервью с разработчиками. Все эти материалы давно подготовлены. Проблема в другом...



Босс снарядил на это дело своих лучших людей, предоставив им полный карт-бланш и неограниченный бюджет. Лучшие люди понимающе кивали, чесали небритые подбородки, придирчиво осматривали поверхность заветной коробки и уходили. Уходили навсегда.

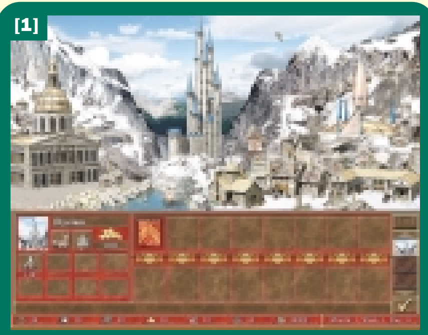
Симптомы были одинаковы – при получении игры реципиенты излучали оптимизм и неземное счастье, всячески выражая готовность сотрудничать. В течение последующих суток редакция получала от них несколько сообщений, подтверждающих благополучное возвращение домой и факт начала работы. Затем несколько дней от них не было никаких вестей. На телефонный звонок, после 30-40 гудков (в зависимости от времени суток) отвечал незнакомый, но всегда очень грубый голос. Обладатель голоса признавал, что является Олегом (Витей, Сашей), все еще работает над игрой и просит не мешать, потому что идет осада, далее неразборчиво. И клал трубку.

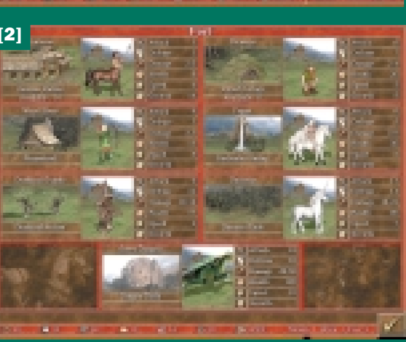
Печально известный Олег Хажинский сломался первым. Этот псевдоглавучустратег, морочивший ББ голову целых два года, не выдержал и суток непрерывного контакта с игрой. Сейчас больной проходит курс реабилитации, поселившись на развалинах Приюта-11. Универсальный солдат Скар ушел на дело с командой из пяти проверенных GTA-головорезов. Последнее полученное от него сообщение звучало так: "Игра установлена, приступаем к запуску". Спасательные группы, отправленные на поиски корреспондентов и редакторов, либо не возвращались вовсе, либо возвращались ни с чем. В Центре Управления Авторами царила легкая паника.

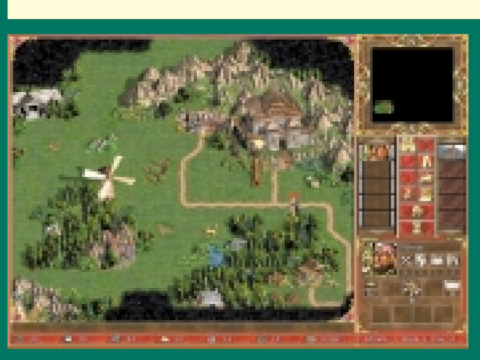
Отдел внутренних расследований Game.EXE, возглавляемый фигурой загадочной и одиозной, получил задание разобраться и решить проблему положительно. В подземных лабораториях редакции, занимающих всю площадь между станциями метро "Шаболовская" и "Тульская" с запасным выходом в здании Налоговой полиции РФ, был проведен секретный эксперимент. Два подопытных внештатника из числа самых сознательных были оставлены на ночь в стерильном боксе. Кроме них, в камере находился компьютер с запущенной игрой. Специальный механизм обеспечивал автоматическое отключение компьютера через 8 часов работы. Кроме того, дублирующая схема впрыскивала внештатникам солидную дозу снотворного, чтобы в случае отказа первого механизма сделать дальнейшую игру невозможной. Предполагалось, что проснувшиеся авторы напишут рецензию в условиях полного карантина и будут отпущены на волю.

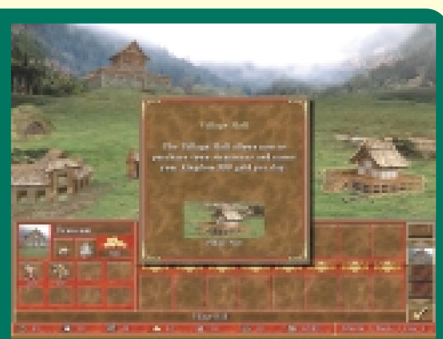
План, на первый взгляд не имеющий недостатков, полностью провалился. После отключения электропитания подопытные сумели каким-то об-

• Арнольд Винчестерский •









[1] Внутреннее убранство городов поражает своим великолепием — художники использовали настоящие фотографии в качестве декораций, местами достаточно удачные. [2] Все как прежде — в городах нас ждут монстры на любой вкус, только строй здания.

[3] Каждый квадратный сантиметр сказочного мира HoMM3 заполнен всяческими объектами. Шагу ступить не удается, чтобы не вляпаться в какой-нибудь артефакт или гидру.

разом раскрошить бетонные перекрытия и добраться до электропроводки. Даже самые крепкие из нас содрогнулись при виде находящихся под напряжением 220 В людей — несчастные использовали свои тела в качестве проводов и продолжали увлеченно играть. Очевидно, постоянное воздействие электрического тока такой силы нейтрализовало эффект снотворного. Испытуемые играют в HoMM3 и сейчас, подходя к концу пятой кампании. Эвакуировать их из бокса не представляется возможным ввиду отсутствия в отделе внутренних расследований швабры или другого изолирующего предмета достаточной длины.

Когда стало ясно, что ни один нормальный человек с "Героями" совладать не сможет, в редакции решились на последний шаг и вспомнили обо мне. Я, Арнольд Винчестерский, веду войну с компьютерными играми уже много лет. Наполовину человек, наполовину механическое существо, я сделан из сыромятной кожи, тяжелого металла и гибкого пластика. Кора моего головного мозга выполнена из дуба, невидящие глаза позаимствованы у куклы "Карлсон", вместо рук — порты универсальной последовательной шины.

Внезапно сорвавшийся с кронштейнов игровой автомат "Морской бой" навсегда отбил у меня интерес к играм еще в далеком детстве. В отличие от мешков с органической коллоидной бурдой, именующих себя царями природы, я не подвержен дьявольскому воздействию комбинаций цифрового кода, известных также под именем "компьютерные игры", и могу говорить о них непредвзято. Слушайте.

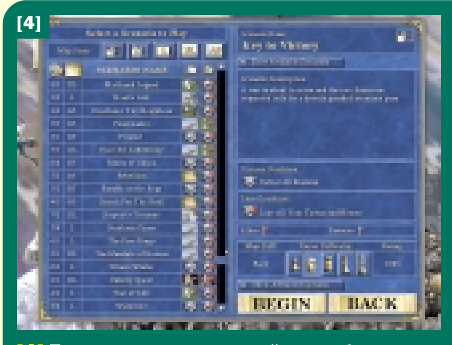
Фидорулез

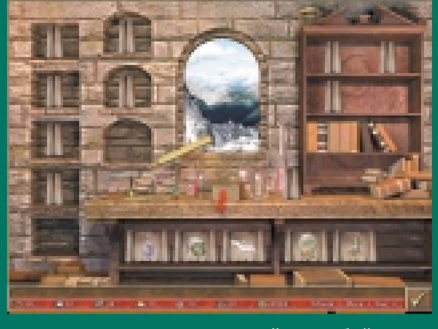
По словам ББ, среди читательской почты, интеллектуальный уровень которой растет день ото дня, на протяжении года преобладали две темы: "привет!слышь подкинь коды к C&C" и "у меня вопрос кагда же наканец выдут HOMM3!???!!!". Я так счастлив, что могу хотя бы частично удовлетворить любопытство наших читателей. Так вот. Наклонитесь поближе... ОНИ ВЫШЛИ!!! Жалко, что у меня нет мегафона.

Пожалуй, по популярности и долголетию с "Героями" может поспорить только "Цивилизация". Еще полгода назад анализ тем стратегической конференции Fido мог вызвать у вас чувство временной дезориентации — половина сообщений касалась HoMM2, которым уже тогда было сто лет в обед. Ни у одной игры, кроме Tomb Raider, нет таких верных поклонников. Эти люди знают о "Героях" все и вся, они разобрали игру, переписали каждую деталь и собрали обратно. Они вывели нехитрые формулы и построили зависимости, составили списки всех объектов и написали объемистые руководства. И, что самое потрясающее, даже после этого Heroes of Might and Magic не потеряли своей привлекательности.

Первая игра из серии, Kings Bounty, появилась на свет в 1990 году и без особых проблем работала на "Поиске" с одним модулем памяти в 256 Кбайт. За девять лет игра практически не изменилась — давайте это признаем. Третьи "Герои" запинаются на Pentium 200 и признают только 800x600 и 64K цвета, но за блестящей оболочкой и улучшенным интерфейсом управления все еще можно разглядеть гениального уродца десятилетней давности.

Стоит ли винить разработчиков за то, что они в третий раз продают нам одну и ту же игру? Конечно, нет! Нет, потому что мы сами не хотим никаких изменений. Вспомните о судьбе несчастных Lords of Magic — вот что бывает, когда копируется форма и игнорируется содержание. Тотальное увлечение третьими "Героями" и осиротевшая ре-





[4] Помимо шести кампаний разработчики заготовили кучу отдельных миссий на любой вкус.

дакция еще раз подтверждают правильность политики New World Computing. К чему чинить то, что не сломано?

Что новенького?

Внешний вид игры, как любит выражаться Олег Хажинский, “претерпел значительные изменения”. В переводе на нормальный язык это значит, что графика все еще полный отстой, однако положительная динамика прослеживается. В области графического дизайна NWC отстают от жизни приблизительно на пять лет, взгляните хотя бы на их последнюю RPG. Бр-рр... Разработчики заменили рисованных персонажей 3D-моделями (это было модно во времена расцвета Modern Talking). В результате некоторые обитатели мира “Мощи и Магии” стали выглядеть пугающе круто, другие же — до смеха неестественно. Однако в целом фирменный “игрушечный” стиль графики сохранился, хотя некоторая разноголосица в оформлении диалоговых панелей и окон появилась. Впрочем, не суть.

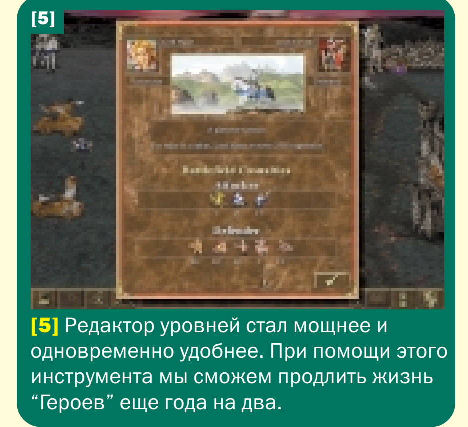
Описать “внутренние” изменения можно двумя словами: больше всего. Больше героев, больше городов, больше заклинаний, карт, артефактов, монстров, режимов сетевой игры и так далее. Ознакомиться с полным списком вы сможете в набирающем обороты ближайшем “Впроке” (или вот здесь: www.3do.com/products/pc/heroes3/game/whats_new.htm). Что ж, все честно — другие бы начали нести бред про “whole new experience” и “quantum leap”, а в NWC к своим поклонникам относятся с уважением и не пудрят мозги подобной ерундой.

Ничего не меняя по сути, авторы сделали игру массивнее, образовав дополнительный простор для опытных игроков, которым HoMM2 в последние годы стал маловат. А радующий глаз современный вид улучшенных “Героев” не отпугнет новых адептов.

Благодаря многоуровневым картам даже самые скромные по размерам сценарии могут отнять у вас несколько часов свободного времени — замок или провал пещеры открывает порой новое “подпространство”, до отказа забитое монстрами и предметами роскоши.

Экран управления героем теперь больше похож на окошко Inventory в уважающей себя RPG, что заставило без вести пропавшего Скара назвать HoMM3 ролевой игрой. Поправочка — “Герои” всегда были ролевой игрой, стратегии так долго не живут.

Самое, пожалуй, важное изменение — игра стала значительно более “многопользовательской”. Разработчики встроили в HoMM3 последнюю версию DirectPlay (геройский поступок, что уж и говорить), и теперь мы наконец можем играть в “Героев” ввосьмером на одной машине (система принудительного охлаждения стула в комплект игры не входит). При игре по сетке изнывающие в ожидании своего хода игроки получили возможность трепаться друг с другом, ползать по карте, заглядывать в Inventory и города, короче — чуточку повысить свой КПД.



[5] Редактор уровней стал мощнее и одновременно удобнее. При помощи этого инструмента мы сможем продлить жизнь “Героев” еще года на два.

Все на борьбу

Как и следовало ожидать, игра оставила меня абсолютно безразличным. Однако вы, нестойкие органические образования, должны понимать, что ничего интереснее в жанре походовых стратегических игр на данный момент в мире не существует. Даже Alpha Centauri не в состоянии выдержать напора разноцветной толпы из 118-ти чудовищ и аккуратно уложенных в стеки героев, потрясающих 128-ю артефактами.

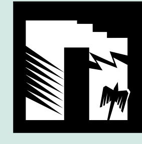
Вообще, ход мысли деятелей из Acclaim понять легко: “А издадим-ка мы игрушку, да такую, чтобы всем понравилась — и стратегу хардкорному, и бивису позорному… Про роботов, чтобы и детишки малые смогли играть, не боясь КРОВИЩИ… Прикрутим, конечно, обязательную поддержу акселератора (нынче это модно)…” В итоге получилось ТАКОЕ!..

ТРЕХМЕРНАЯ ШТАМПОВКА

MACHINES

Разработчик	**Charybdis**
Издатель	**Acclaim**
Официальная дата релиза	**весна 1999 г.**
Официальная Интернет-страница	**www.acclaim.net/games/machines/index.html**
Объем демо-версии	**около 40 Мбайт** (см. ее на нашем диске)
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200+, 32 Мбайта RAM, DirectX, Direct3D-акселератор** (4 Мбайта)
Дополнительная информация	**150 Мбайт на HDD**

• Андрей Ом •



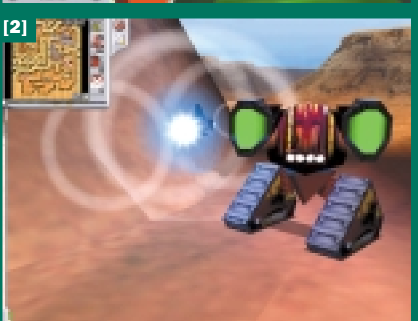
осле получаса сидения за демо начинает зверски болеть голова и, простите, укачивает – это медицинский факт. Machines из кожи вон лезут, демонстрируя со всех боков свою продвинутость и многоплановость, в результате чего – как выяснилось, так тоже теперь бывает, – играть становится положительно невозможно.

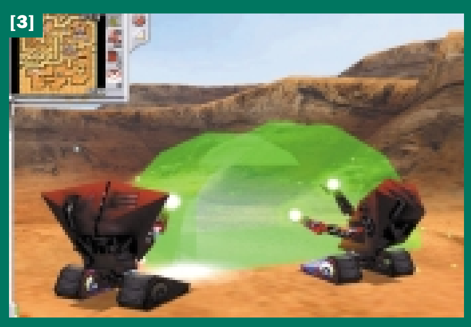
Высота птичьего помета

Мы имеем три равноправных положения камеры, первое из которых, по мнению авторов, должно удовлетворить поклонников TA, то есть с высоты птичьего полета. Теоретически, оно должно вращаться, но делается это настолько неочевидно и натужно (зажать правую мышиную кнопку и лихорадочно давить на стрелки – авось куда-нибудь и повернется… градусов на пять), что никакого удовольствия такое столоверчение не доставляет. Имеется, кстати, еще один явственный тотальноаннигиляционный плагиат – сам командир, который в этой инкарнации носит ррреволюционную кличку Komandant. Зачем он нужен, видимо, не представляют и сами создатели. Особой мощью не обладает, ног у него штук восемь, и страшен, как жизнь в этой (любимой) стране.

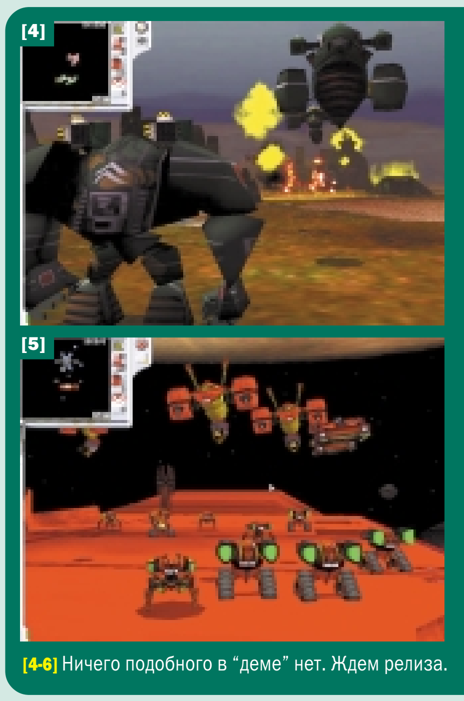
Второе положение (“А вот это должны полюбить фанаты Myth…”) получше – камера ведет себя довольно раскованно, но любит путаться под ногами у роботов, из-за чего вообще непонятно, что вокруг происходит. Кроме того, наши жестяные подопечные выделяются кубическими рамками (фича такая), загораживая ими весь обзор. Отдать им приказ сквозь рамки, ясное дело, нельзя. Приходится, грязно бранясь, искать свободный миллиметр, чтобы кликнуть туда мышью – роботы, наверное, оснащены Windows 98. Шустрый вражеский танк может разнести половину нашей армии, пока эти интеллектуалы собираются с мыслями.

Ну и третий вид (“О! А это у нас будет как в Battlezone!”) – от первого лица. Жуть полная. Серьезные роботы (зачем вселяться, скажем, в Construction Droid?) в большинстве своем членистоногие, поэтому при ходьбе их отчаянно штормит. Прицелиться никакой возможности нет. Да и не нужен он, этот вид, откровенно говоря. Смотреть там все равно не на что – здания по десятку полигонов (и так все тормозит!), ужасающий своей нищетой и невыразительностью ландшафт, страшные, как смертный грех, “наши соратники”… Даже стрельба не приносит облегчения. Вроде все славно, этакие разноцветные молнии а-ля Star Wars, но и тут беда. Динамическое освещение присутствует, все акселераторные фокусы демонстрируются, но почему-то не впечатляет. Даже странно. Не иначе – последствия морской болезни. В полной версии, которая, кстати, не замедлит по-





[1] Мультики на “движке” — последняя мода. [2] Эту планету мы увидим только в полной версии. [3] Разгар строительства.



[4-6] Ничего подобного в "деме" нет. Ждем релиза.

явиться у нас в следующем номере, нам будут подвластны помимо прочего еще и летающие юниты. Вот уж где наверняка будет укачивать еще ужаснее!

Кстати, в соответствии с веяниями времени, в полной версии будут доступны четыре машинных расы. Честные разработчики хоть не обещают между ними разительных отличий...

Все так плохо?

Нет, все еще хуже. Теперь у нас есть возможность заниматься строительством, причем в лучших традициях какого-нибудь KKnD. На базе огромное количество зданий совершенно неочевидного назначения. То есть шахту-то еще можно идентифицировать (самое красивое сооружение, кстати), но вот остальные постройки являются красненькими коробочками разного размера. Если в пылу боя срочно понадобится пара новых reaper'ов, завод еще нужно найти! Снизу он к тому же совсем не похож на свой же вид сверху. Нет, так нельзя.

Приготовьтесь к самому жуткому (выше была лишь присказка). Широко разрекламированная трехмерность – фикция. Оптический обман. Извините, но в конце двадцатого века трудно заставить себя поверить, что невнятная текстурка на невысокой кочке – это вулкан. Скучно, девушки. Понятное дело, никаких тактических преимуществ из рельефа не извлечешь, об этом здесь нечего и думать. Корявая пиксельная луна в небе прекрасно дополняет общую безрадостную картину.

Скриншоты странным образом выглядят лучше, чем сама игра, впрочем, это известный эффект. Роботы рапортуют о своей готовности исполнить любой наш каприз голосами из первой перестроечной телевизионной рекламы – этакими надтреснуто-простуженными и псевдоэлектронными. Забавно, правда, реализован fog of war – в виде телевизионных помех. В самом деле, свежо.

Даже такой, игре можно было бы простить многое, если бы она была шустрой и резвой. Но нет! Взгляните на минимальные требования и проникнитесь – это ДЕЙСТВИТЕЛЬНО МИНИМУМ. Почти никакой детализации и жуткий тормозизм, плюс к этому довольно спокойное отношение подчиненных к нашим командам. Они их могут, конечно, выполнить... А могут и нет. Как захотят. Если разработчики не исправят это, игре будет очень и очень плохо.

Про сюжет благоразумно умолчим, тем более что в полной версии обещают FMV. Без комментариев.

С ресурсами разработчики тоже решили извратиться по полной программе. Существует специальный, больше ни на что не годный юнит, который сканирует местность в поисках месторождений. Таковые, судя по всему, являются бездонными (по крайней мере при мне они ни разу не иссякли).

Тактические приемы, как встарь, ограничиваются штамповкой самых мощных на данный момент роботов и отправкой их в пекло дружной толпой. И так далее и тому подобное...

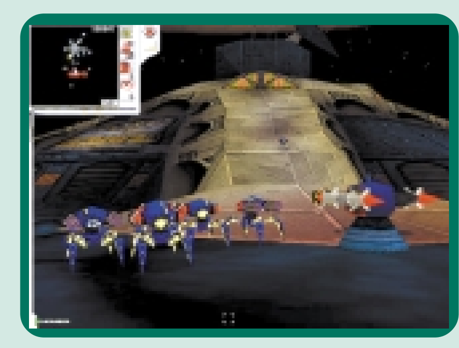
Кроме звезд

В общем, есть подозрения, что многого нам просто не показывают. На картинках из полной версии и детализация приличная, и роботы внушительного вида, и эффектов огромное количество. Плюс ко всему грозятся ввести смену дня и ночи на глазах у изумленной публики. Опять же, возможно, в "деме" нам отчего-то выписали особо невзрачную планетку, а все остальные небесные тела поразят нас красотами.

Есть, правда, некоторые вещи, которые уже не изменятся наверняка. Первая – это роботы. Стратегии с их участием редко выбиваются в люди, TA – приятное исключение. Ярко раскрашенные и угловатые, здесь они весьма похожи на пародии на настоящие боевые машины, а наш жанр не терпит легкомыслия. Верно, Олег Михайлович?

Второе – полное отсутствие даже намека на атмосферу. Machines в демо-варианте совсем не увлекают, нет ощущения "встал-лег-Новый Год", которым славятся, скажем, продукты от Blizzard. Да и драйв, несмотря на все графические прелести, не ощущается.

И самое главное – никакой оригинальности. Клон всего и вся. Такие вещи редко сходят авторам с рук.



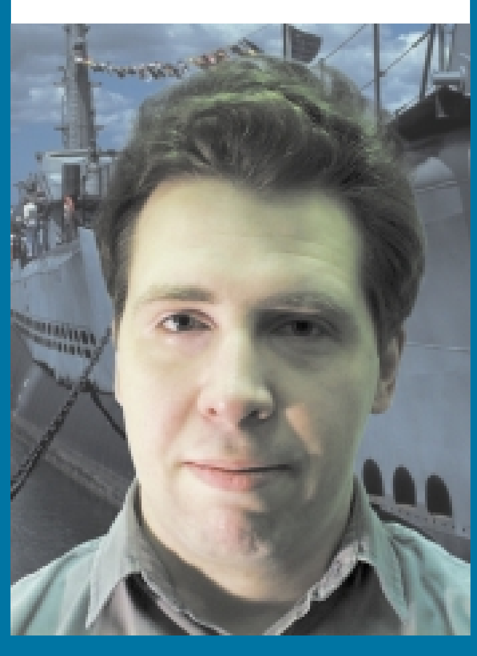
СОКОЛИНАЯ ОХОТА

F-16 Fighting Falcon: двойной психоз

Итак, количество симуляторов F-16 перевалило за десяток. В среднем, мы получаем по одному виртуальному “Фалкону” в год. С реальным F-16 ситуация аналогична: массовое производство, массовый экспорт, большое количество программ модернизации... В плане выбора объекта имитации F-16 — самый многострадальный летательный аппарат. Похожая ситуация наблюдается с “Апачем”, но тут все просто: это единственный современный американский ударный вертолет (существующий в единственном экземпляре “Команч” не считается).

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



Причины такого явления остаются не выясненными до конца. Выбор большой: F-14, F-15, F-18... Самый универсальный? Но F-15E и F/A-18 растиражированы гораздо меньше... Самый лучший? Орда F-16 в 1991 году не сбила ни одного иракского самолета. Непонятно, короче.

С чего все началось

Чуть меньше тридцати лет назад американские военные осознали простой факт: во Вьетнаме тяжелый и суперсовременный “Фантом” не тянул против легкого и устаревшего МиГ-17, или, как выражаются американцы, “превосходил не в достаточной мере”. Так и возникла концепция легкого истребителя. Первый полет реального F-16 состоялся в 1975 году; новый самолет хорошо проявил себя в учебных воздушных боях.

Первый полет виртуального истребителя того же названия (речь идет, разумеется, о коммерческом рынке) состоялся через десять лет. В 1985 компания Sublogic Corporation выпустила симулятор Jet. Это, конечно, был подвиг – если учесть, что у тогдашних платформ за душой был всего лишь восьмиразрядный процессор, а вся (то есть совсем вся) память составляла 64 К.

Особенно трогательно там выглядит даже не графика, а название самой дальней ракеты класса “воздух-воздух” – AIM-7. Хотя за год до выхода Jet уже появились F-16C и F-16D, способные нести ракету AIM-120, более известную как AMRAAM, сама ракета еще была в разработке и никто ничего про нее не знал.

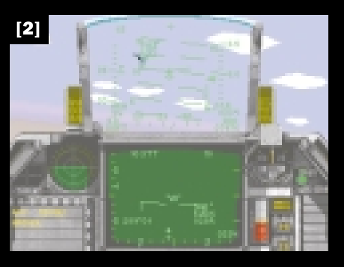
Еще до этого реальный F-16 получил боевое крещение; называется чудовищная цифра сирийских самолетов, сбитых (именно сбитых) Израилем над долиной Бекаа в 1982 году.

Саддам Хуссейн и первый “хардкорный”

“Буря в пустыне” дала мощнейший толчок разработчикам всех боевых симуляторов. Незадолго до этого Spectrum Holobyte уже выпустила продукт, также ставший классикой, – F-16 Falcon. На нем стоит остановиться подробнее.

Во-первых, этот F-16 стал первым хоть сколько-нибудь реалистичным симулятором современного истребителя.

Во-вторых, вероятно, это первый авиасим, поддерживающий режим multiplayer.



[1] Редкий кадр. Первый из виртуальных F-16. **[2]** Третий “Фалкон”. Некоторые играют в него до сих пор... **[3]** Back to Baghdad. Приборная доска пришла-таки к стандартному виду...

В 1991 же году вышла третья версия – и народ играет в нее до сих пор. Она во многом определила вид современного боевого авиасима. Ее главные особенности: разветвленный режим multiplayer, многочисленные настройки уровня сложности, динамическая кампания и некоторое подобие режима padlock. Поскольку настоящую виртуальную кабину нарисовать возможным не представлялось, в соответствующем режиме экран был просто разделен на несколько частей – вид спереди, сзади, слева, справа... Уникальная особенность игры, редко встречающаяся и сейчас, – сложная система подготовки к боевому вылету.

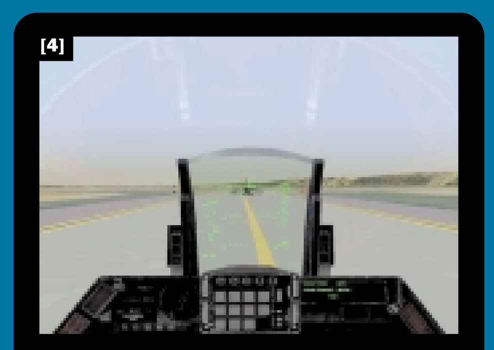
Следующий год прошел относительно тихо. Американский F-16 сбивает иракский МиГ-25, залетевший куда не надо; это было первым боевым применением ракеты AMRAAM.

Технологии растут

Наконец, в 1993 году выходит эпохальная вещь. Strike Commander, дальний родственник Privateer. Некоторые по недомыслию называют ее квестом в симуляторе; это, конечно, неправильно. Сюжет этой игры абсолютно линеен, а диалоги практически безальтернативны, хотя некоторые персонажи очень хорошо проработаны. По меркам жанра, разумеется.

С чисто симуляторной точки зрения... Именно в SC впервые появилась привычная нам кабина F-16 – с двумя МФД; был успешно применен многоэкранный режим – эти дисплеи можно было увеличивать в размере. Далее, кабина стала виртуальной. Конечно, до отмирания статической кабины было еще далеко...

В том же году на вооружение ВВС США поступает модификация F-16 под названием Block 50/52 – новый двигатель, новая система ИЛС, новый радар. Машины этого типа получили на вооружение противорадарные ракеты HARM.



[4] Последнее звено эволюции. Falcon 4.0.

С божьей помощью

К 1996 году, когда мелькнувшая на игровом небосклоне фирма Military Simulations, Inc. выпустила Back to Baghdad, изменилось многое. “Дженерал Дайнэмикс” перестала быть собственником F-16 – ее соответствующее подразделение было продано “Локхиду”; суммарный экспортный заказ “Локхида” составлял 400 машин. В Боснии “Фалконы”, используя модуль LANTIRN, впервые применили авиабомбы с лазерным наведением. Там же был сбит самолет капитана О’Грейди. Через шесть дней капитана вытащили оттуда, но за это время он уже успел встретиться и пообщаться – и не с кем-нибудь, а с Иисусом Христом. По крайней мере он так рассказывал; беседа проходила с глазу на глаз и проверить этот факт невозможно.

Хотя Back to Baghdad не представлял из себя чего-то революционно нового, для своего времени он был неплохой вещью – хороший хардкорный симулятор, кстати, один из очень немногих, предусматривающих применение тактического ядерного оружия. Именно на этом этапе “обобщенная” кабина F-16 пришла к современному виду. Теперь в различных симуляторах “Фалкона” она практически одинакова.

Кульминация

Так наступил 1997 год. К этому времени F-16 в различных модификациях состоял на вооружении уже 17 стран – не считая США. Именно тогда в игровой индустрии окончательно установились два новых стандарта: обязательность режима multiplayer и (ближе к концу года) обязательность поддержки 3D-акселераторов. Теперь в дело вступила компания I-Magic, издавшая вещь под названием iF-16. Разработчиком же была Digital Integration, до того обессмертившая свое имя вертолетным симулятором Hind. Эта вещь в целом ничем не примечательна, если не считать того, что F-16 в ней вновь оказался в динамическом окружении.

К этому времени уже довольно четко обрисовались контуры лесника, который придет и всех разгонит. Falcon 4.0 – это, безусловно, долгострой. Но из тех долгостроев, что наводят трепет еще в процессе своего создания.

Весь этот ажиотаж оказался заразительным. Фирма NovaLogic, до того успешно эксплуатировавшая тему полуфантастических самолетов и вертолетов, не удержалась и в прошлом году выпустила F-16 Multirole Fighter, который занял (и, по мнению некоторых, продолжает удерживать) первое место по качеству графики во всей серии “Фалконов”. Не так давно мы писали об этой вещи, повторяться смысла нет...

End of Story?

Похоже, что все это безумие имеет не только свое начало, но и конец... Falcon 4.0 от MicroProse оказался таким, что его едва ли перешибешь, – трудно придумать что-то, чего бы в нем не было. F-16 Aggressor, с рецензией на который вы можете ознакомиться не отходя от кассы, просто немного опоздал. Конечно, и в дальнейшем будут выходить “массированные” симуляторы, такие, как Israeli Air Force или Fighters Antology, в которых F-16 добавлен “до кучи”. Таких много и сейчас, здесь они не рассматривались.

С настоящим F-16, по которому также все сходили с ума (в настоящее время он стоит на вооружении уже 20 стран), история примерно такая же: конец его карьеры ясно виден – в начале следующего столетия истребитель подлежит замене на истребители, созданные по программе Joint Strike Fighter. Игры на эту тему уже есть...

[5] Прототип всех симуляторов F-16 собственной персоной.

ТОЛЬКО ТЫ И ДОРОГА

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

•FRAG Сибирский•

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Никто не говорил, что управлять мотоциклом просто... На мой взгляд, у этой ревущей хромированной штуки ровно на два колеса меньше, чем нужно. И вообще — она поворачивает, повинуясь рулю, или же потому, что стокилограммовая туша в седле наклоняется в сторону так, что шлем почти скребет по асфальту?

Если бы само понятие "мотосимулятор" не звучало безвкусной шуткой, подобно "симулятору скейтборда" или "виртуальному велосипедному тренажеру", следовало бы придать куда большее значение гордым разделительным вывескам на входе, недвусмысленно заявляющим, что на simulation – сюда, на action – туда. Два мира – две системы: даже надписи в меню "симуляции" выполнены в строгом траурном цвете, в противовес жизнерадостно ярко-красным в "экшене", и хмурая повседневная Practice предваряет привычно-аркадную Single race.

Косильщики лужаек

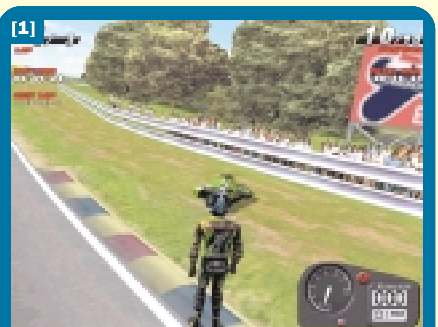
Не помню, чтобы кто-нибудь обвинял трассы, к примеру, "Формулы-1" в излишнем однообразии. Если и есть какой смысл в точном воспроизведении "реальных" и "конкретных" дорожных колец, так это то, что главное здесь не суперэкзотичные бэкграунды, а тонкости и нюансы прохождения одного и того же крутого поворота по одному и тому же покрытию в холодный пасмурный день, при 20 градусах по Фаренгейту или при тех же 20, но по Цельсию. Все 12 "лицензированных" трасс Superbike WCh продуманы и рассчитаны во всех мелочах, и никто не позаботился о том, чтобы протащить участников по живописнейшим местам австралийского побережья или по немецким городским улицам. Один зеленый газон, пусть даже в Донингтоне, очень похож на другой, пусть даже в Брэндс Хатч, верно?

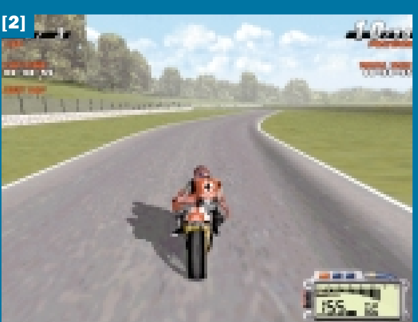
Только и есть, что полоса асфальта, трава, ограждение, кроны деревьев над ним и трибуны с картонными зрителями, лишь изредка мелькают невзрачные служебные постройки... Приятное исключение – трек "Лагуна Сика" в США, проложенный по пляжным угодьям, не дающий сойти с ума от аккуратно постриженных зеленых полос. Погодные эффекты – хмурое небо или очень хмурое небо – вгоняют в депрессию. Что радует, так это яркое солнышко, украшающее асфальт и травку прихотливой игрой теней. Тени от козырьков над трибунами, сложные тени от деревьев, гонщиков и мотоциклов... Есть даже тени от спиц в колесах.

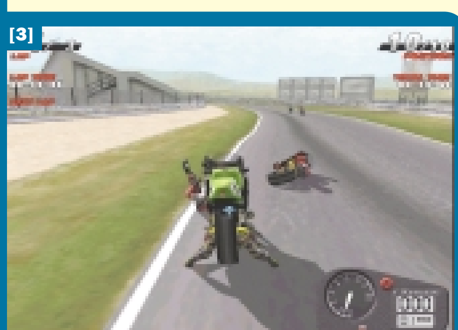
Верхние

Когда дело доходит до полета вперед головой, то тут присутствует весь набор лихих каскадерских трюков – кульбиты и кувырки, смачные удары о землю и ограждение, после которых полный энтузиазма мотоциклист легко подымается из клубов пыли с видом Армстронга, делающего первый шаг по поверхности естественного спутника. Ладно, пусть летают и падают бравые всадники, словно тряпичные куклы, в седле они вовсе не похожи на насаженный на металлический штырь манекен. Я верю, что этот парень с рекламной мазней на спине отчаянно не хочет упасть – он инстинктивно выставляет ногу, делает отмашки рукой, отталкивается, разгоняя вставший мотоцикл, – он живой!

И я легко могу поменяться с ним местами... Да, кроме "вида сзади", "вида с закорок" и "вида с руля", есть совершенно невообразимый, фантастический, "вид из шлема". Представьте себе разницу между камерой, ровно закрепленной на руле, наклоняющейся вправо-влево вместе с мотоциклом, и камерой на шлеме, болтающейся во все стороны вместе с башкой несчастного спортсмена. Наклон вбок, безнадежная попытка удержать срывающийся с дороги мотоцикл: плексигласовый щиток над рулем оказывается вне пределов видимости, изображение

[1]


[2]


[3]


[1] Мой верный байк повержен в пыль. **[2]** Только вперед. **[3]** Как видите, столкновение.

танцует, дорожное покрытие проносится у самого уха... Перед глазами маячит белая полоса, что по краю разделяет дорогу и траву, сумасшедшая белая полоса, завораживающая своими изгибами.

В те редкие моменты, когда удается выровняться, за прозрачным затемненным щитком мелькают быстрые, смазанные, силуэты соперников. В плохую погоду видишь лишь шлейфы дождевой пыли за колесами, да плавающие в тумане яркие шлемы и обтянутые комбинезонами спины.

Нижние

Мотоциклов лицензировано пять – Ducati, Honda, Kawasaki, Yamaha и Suzuki. Под влиянием фильмов о непатриотичных американских полицейских, отдающих предпочтение "Кавасаки" перед "Харлеем", я выбрал бледно-зеленый K-ZX7R, не всматриваясь в тактико-технические характеристики. И был вознагражден сдержанным ревом двухколесного монстра – куда приятнее уху, чем жужжание "Дукати-916" или комариный писк "Хонды-RC 45".

В аркадном режиме Superbike WCh не слишком отличается от, скажем, Redline Racer, или, свят-свят-свят, Moto Racer. Мотоцикл держится на дороге, как приклеенный, при вылетах на обочину просто сбавляет скорость и надсадно ревет двигателем, даже вхождение в прямой контакт с ограждением не всегда приводит к позорному падению в пыль. Конечно, многое зависит от уровня сложности – по мере смещения от Beginner к Real придется вспомнить о таких мелочах, как торможение, скольжение по траве, да и просто удержание равновесия на повороте... При наличии узкой петляющей трассы и 32 мотоциклистов на ней все "реальности" кажутся непозволительной роскошью – и без них тошно.

При столкновениях все преимущество на нашей стороне: куча-мала из дюжины соперников нескоро разберется, где чьи ноги, рули и колеса, тогда как мы через секунду – впереди еще видны клубы пыли от собственного падения – стоим на дороге в целости и сохранности.

Дилетанты

К "симулянтам" подход другой, и спрос с них куда строже. Будьте любезны по расписанию отъездить: день на свободную практику и первый квалификационный заезд, день на практику и на второй квалификационный, и последнее – круг на разогрев и два заезда. Во время свободных упражнений изучаем трассу и условия, проводим замеры телеметрии – как вела себя пружина передней стойки в подвеске, какой занос у заднего колеса при поворотах... – сравниваем красивые цветные графики, полученные при температуре воздуха 25 градусов Цельсия (температура дорожного покрытия – 49 градусов Цельсия), и не менее красивые, но совершенно непохожие цветные графики, полученные при температуре воздуха 26 градусов Цельсия (температура дорожного покрытия – 51 градус Цельсия), после чего соответственно меняем сцепление шин и угол наклона руля... Они что – издеваются?!

Поведение мотоцикла здесь воспроизведено с обескураживающей тщательностью, о том, что у привычного болида "Формулы-1" на два колеса больше, забыть не дают, и я был вне себя от радости, когда в первый раз сумел пройти поворот и не свалиться в траву... Для этого пришлось спуститься на вторую передачу (с автоматической коробкой здесь делать нечего...), идти по внутренней кромке, выжимая газ, чтобы оставался неизменным наклон мотоцикла относительно асфальта (чуть сбавишь – уносит на обочину, прибавишь – опрокинешься на бок), – а правильной траектории можно добиться лишь на джойстике, с клавиатурой всех просят удалиться на Manx TT. И все это – при выбранном минимальном уровне реализма, с включенной помощью при торможениях и поворотах, автоматическим выравниванием гонщика в седле и облегченным разгоном... Никто не говорил, что управлять мотоциклом просто, помните?

Симуляционная часть Superbike выполнена с тяжеловесной серьезностью, наверное, именно такой она и должна быть. Аркадная, напротив, в меру проста и полна отчаянной лихости – просто не верится, что это одна и та же игра. Спортивная направленность убивает красоту во всем, кроме мотоцикла, гонщика и дороги, так что камера, болтающаяся под клавишей F1, рекомендуется настоятельно – в качестве веселящего транквилизатора... Если у вас нет личного опыта езды на настоящем "Кавасаки", то ощущения будут очень забавные.

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

РАЗРАБОТЧИК Milestone s.r.l.
ИЗДАТЕЛЬ EA Sports

Минуя action-часть, настоящий серьезный симулятор мотоциклетных гонок — или... очень удачная подделка под него.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 166 (рек. 200), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 4x CD-ROM, DirectX 6.1 и поддерживающий Direct3D-акселератор (рек. Voodoo-акселератор)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рекомендуется хороший джойстик
Официальный Интернет-сайт игры: www.easportssuperbike.com

СЛОЖНОСТЬ	высока-а-ая
ГРАФИКА	★★★★
МУЗЫКА	★★★★
ЗВУК	★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★☆
СЮЖЕТ	★★★★

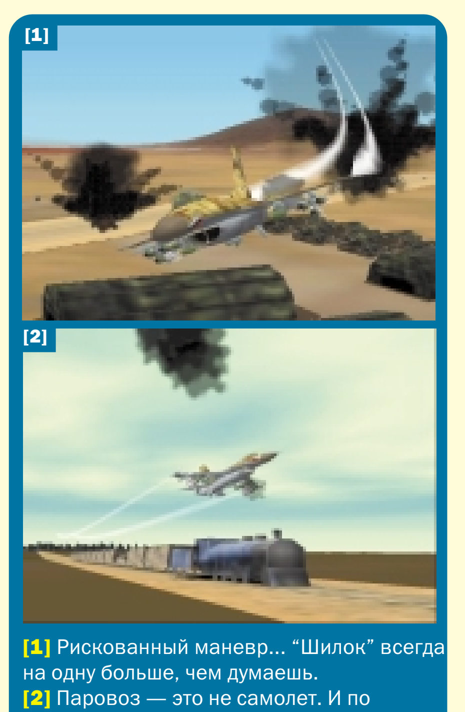
ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.5

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ АСОМ

F-16 AGGRESSOR

• Андрей Ламтюгов •

Отношение игрописателей всех мастей к F-16 нельзя охарактеризовать словом “популярность”. Это уже история. Феномен, безусловно заслуживающий отдельного рассмотрения. Последний виртуальный “Фалкон” был выдан на-гора всеми уважаемой фирмой Virgin, издавшей продукт творчества команды General Simulations, Inc. Название — F-16 Aggressor. Ну и?..



[1] Рискованный маневр... “Шилок” всегда на одну больше, чем думаешь.
[2] Паровоз — это не самолет. И по качеству изображения тоже.

Оригинальная вещь получилась. Скажем сразу: ее можно существенно улучшить в любом отношении, какое ни возьми. Важен и такой момент: ее хочется именно улучшить, а не выбросить на помойку...

За что там платят деньги

Формально, “Агрессор” – это игра про наемников. Это плюс, поскольку звездно-полосатый флаг успел набить оскомину многим (а не только Саддаму Хусейну). Но...

Во-первых, ваш работодатель (он один на всю игру) славится стремлением к установке демократии по всему земному шару. Догадываетесь, о чем я?

Во-вторых. Что-то здесь не так. Деньги платят (кстати, гонорары огромны, за один вылет можно заработать пять миллионов американских рублей, а в некоторых случаях и больше), но на них ничего не надо покупать! Единственная их роль – демонстрация вашей крутизны. Это очень странно. Особенно, если учесть широчайший ассортимент различных модификаций одного и того же образца вооружения (старая, поновее, еще новее, самая современная). По логике вещей, напротив каждой должна стоять цена. Помните Strike Commander? Разговор с бухгалтером: “Что ты тратишь деньги на эти “Майки”, заказывай “Джульетт.” – “Вирджил, “Джульетт” захватывает цель только с хвоста!” – “Ну так и зайди ей в хвост!”

Кстати сказать, Strike Commander вспоминается довольно часто, хотя, по большому счету, “Агрессор” имеет с ним довольно мало общего.

Здесь любое (или почти любое) оружие предоставляется вам абсолютно бесплатно. Берешь, разумеется, самую совершенную модификацию. Странно, короче.

Так как же эта штука летает?

Разработчики говорят, что “Агрессор” глубоко и точно имитирует электродистанционную систему управления настоящего F-16 (вплоть до автоматизированного выхода из штопора). Черт его знает. Но нужно заметить, что здесь самолет ведет себя довольно необычно. Гораздо сильнее, чем в других симуляторах, проявляются эффекты инерции. Благодаря чему вести огонь из пушки очень тяжело.

Авионика упрощена примерно до уровня F-16/МиГ-29 от Novalogic. Работа с радаром исключительно проста.

А вот управление сделано на редкость коряво. В нормальном симе одна клавиша переключает все оружие класса “воздух-воздух”, другая – “воздух-земля”. Соответствующим образом меняется режим ИЛС. В этом отношении “Агрессор” – сплошное извращение. В нем ИЛС имеет аж десять режимов, “висящих” на цифровых клавишах. Выбрав один из этих режимов, мы получаем возможность переключать в нем вооружение.

Модель повреждений. Есть. Повреждения планера, правда, не предусмотрены, но устройств, способных выйти из строя, довольно много.

AI. Прост. Во многом эффективность действий противника (к примеру, противоракетный маневр) определяется тем самым броском монетки. В ближнем бою, когда стоит задача атаки самолета противника с помощью пушки, проблемы возникают вследствие сложности пилотирования вашего самолета (трудно точно взять прицел), но не в результате противодействия цели. Кроме того, насколько мне показалось, сам AI пушечного огня не ведет никогда. Хотя, в принципе, достаточно и того, что есть, – необходимый уровень сложности все равно соблюден.

Нехороший момент. Какое-либо варьирование сложности чего-либо (это относится к AI, летной модели, авионике и пр.) абсолютно не предусмотрено.

И что уж совсем непонятно – отсутствует ускорение времени (причем летать иногда приходится довольно далеко), а автопилот на марше имеет только один режим – straight and level.

Посадка не очень сложна. Автоматический режим – предусмотрен.

Нажал на кнопку — оно и вылетело

Что касается вооружения. Самолет (и ваш, и чужой) всегда сбивается одной ракетой. Пассивные помехи весьма могущественны, но не девальвируют ракеты полно-

стью. Активных, видимо, нет вообще, по крайней мере среди всех возможных подвесок "электронный" контейнер отсутствует напрочь. Как мне кажется, при выбросе диполей (тепловых ловушек) игра просто соответствующим образом "кидает монетку" (специальных статистических исследований я не проводил, но складывается впечатление, что вероятность ухода ракеты на помеху действительно процентов пятьдесят; если правильно сбрасывать это дело, то такую вероятность можно существенно увеличить – и тогда вашим самым опасным врагом станет зенитная артиллерия).

Ситуация может измениться в режиме multiplayer: вот там, благодаря продвинутой тактике применения пассивных помех, которую (да еще и не одну), безусловно, разработает изобретательный геймерский ум, ракетное оружие может оказаться полностью бесполезным.

Вооружение класса "воздух-земля". Что меня поразило – одна управляемая бомба GBU-10 не в состоянии уничтожить диспетчерскую башню на аэродроме. Строение должно быть дьявольски крепким, чтобы его нельзя было своротить тонной взрывчатки... Вообще же из-за вышеупомянутой ерунды с халявными боеприпасами штурмовка редко вызывает проблемы – даже если вам не разрешают пользоваться кассетными и вакуумными бомбами. Шесть "Мейвериков" под крылья – и вперед.

Что хорошо. Одну миссию можно выполнить в несколько приемов. Скажем, загрузить самолет ракетами "воздух-воздух", разобраться с воздушным прикрытием, потом вернуться на аэродром, повесить под крылья всяческие бомбы и уничтожить назначенную цель. Правда, такая возможность дается не всегда – иногда речь, к примеру, идет о задаче эскортирования.

Как зарабатываются деньги

Миссии, разумеется, статичны – это диктуется сюжетом. В отличие от других игр про наемников отказаться от выполнения нельзя. Но есть и обучающий курс, и режим instant action.

Надо сказать, что помимо всяких бомбежек здесь есть задания типа "вынудить к посадке". Сделано очень изящно: как только вы удалитесь от надлежащего самолета на некоторое расстояние, он возвращается на прежний курс. Таким образом, врага надо все время держать под прицелом.

Вообще же в каждой миссии предусмотрены три цели, за любую из которых положен отдельный гонорар. О третьей – bonus goal – в задании вообще ничего не говорится. Что-то типа "секретных дверей" в 3D-шутере.

Прекрасно, но возникает все та же проблема: деньги некуда девать...

И еще такой нюансик. Речь идет все же о наемниках (причем по ходу дела выясняется, что босс ведет грязную игру). Только здесь перед вами могут поставить такие задачи, как, например, разбомбить базу, с которой только что взлетел. А иногда приходится выдержать бой со своими ведомыми – им тоже кто-то заплатил.

Что касается скриншотов...

На самом деле, по изображению ландшафта "Агрессор" похож на последние NovaLogic'овские продукты, правда, его engine работает несколько медленнее. Это критично: в силу специфики летной модели эффективная стрельба из пушки при низком frame rate становится абсолютно невозможной.

Лучше всего нарисован, ясное дело, F-16. Хуже всего дело обстоит с наземной техникой. Халтура.

И опять-таки странное впечатление. С одной стороны, в полном соответствии с последними веяниями, в игре есть круговой блэк-аут. С другой – серия непростительных накладок. Почти полное отсутствие боковых видов из кабины. Padlock'а нет. Солнце не слепит.

Звук. Некоторые моменты просто шокируют. Например, то, что шум двигателей не меняется в зависимости от режима их работы, а некоторые эффекты отсутствуют полностью (и опять же, что интересно – это внутри кабины; снаружи все нормально). А так – ничего, на хорошем симуляторном уровне. В соответствии с последним стандартом, звучат абсолютно все объекты.

Вердикт, как и было сказано

Главное достоинство "Агрессора" – это его сбалансированность. Вам не придется из последних сил валить сотни МиГов, но и скучать тоже не дадут. Симулятор упрощен (если сравнить его, к примеру, с Falcon 4.0), но все же оставляет впечатление довольно серьезной имитации. Возможно, это и есть золотая середина, которая позволяет "среднестатистическому" пользователю почувствовать себя асом, причем асом, который летает на настоящем истребителе, а не игрушечном самолетике, когда вся простота/аркадность компенсируется только бесчисленными ордами врагов. EXE

ЗАКОН ОВАЛА

NASCAR REVOLUTION

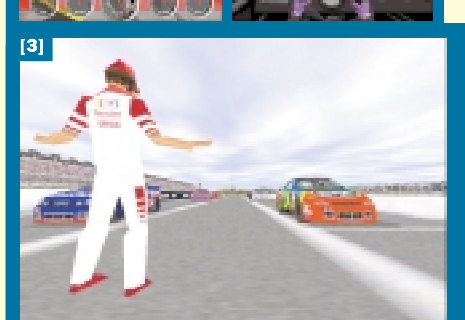
• FRAG Сибирский •

В те далекие времена, когда и в помине не существовало ни "Кармагеддона", ни даже плохонького Destruction Derby, был NASCAR Racing от Papyrus... Может, кто-то и использовал данный продукт по назначению — уныло наворачивал овал за овалом в хвосте табуна машин с фиксированным поворотом руля, — но для всех нормальных людей NASCAR обладал совсем иным значением.

то может быть лучше, чем выбраться на середину полосы бетона, неспешно выполнить поворот оверштаг и помчаться навстречу глупому табуну с диким воплем "Chiken!"? Такие ненормальные массовые побоища и монструозные аварии отгремели, в одиночку мы выводили из строя до 80% личного состава участников, преследовали и давили гадов, едущих в питстопы, отвешивали дружеские пинки пейс-карам и с искренним детским недоумением отмахивались от сигналов дисквалификации ("совсем себя не бережете, продавцы черных и желтых флажков"). А потом часами любовались всем этим в конгениальном многокамерном Replay'е, записывали лучшие ролики на дискеты, постепенно образовывая что-то вроде гибрида фильма "Дни грома" и "Хроники автокатастроф". NASCAR был этаким одноразовым шприцем – можно раз нажать на поршень, и вся радость, а можно водой из-под крана всех знакомых обрызгать...

Так что представьте себе мои устремления, когда в руках оказался новенький, как говорится, с одноразовой иголочки, совсем-совсем другой, нежели "академические" издания разжиревшей Papyrus, симулятор данной формулы на букву N от Electronic Arts, где у машин появились – как продукт высоких технологий и трехмерной акселерации – самые настоящие стекла!

[1] [2]



[1] Представьте только, что можно сотворить с такой машинкой... **[2]** Дежа-вю. **[3]** Ну почему, почему это не "Кармагеддон"?

Баллада о машине

С изящно искаженными отражениями, неуловимо легкими световыми бликами, переливающиеся под солнцем, как и весь сверкающий, с изумительным зеркальным блеском, корпус... За стеклом, за предохранительными решетками невозмутимо восседают водители в шлемах с непроницаемо черным забралом; в режиме "вид из кабины" на руле покоятся их трехмерные руки... Можно по буквам прочитать желтые надписи на резине безукоризненно вращающихся колес. Возьмите убогий NASCAR Racing 1999 Edition и сравните: NASCAR Revolution – это то яйцо, что тщательно обработали "Блендамедом".

Прозрачные щиты перед трибунами маскируют отвратные размазанные текстуры, но кому какое дело? Разворачиваемся навстречу блистающему стеклами и хромом потоку... Ближе... Ближе...

КР-А-АНГ-БА-А-АМ-ДЗИНЬ

Вот нечто в этом роде я и ожидал... Тех самых метастазов разрушения, феерии разлетающихся вдребезги прозрачных поверхностей, того, чего в детстве трусливо недодали и недоплатили.

Как это подло и низко, Electronic Arts! Сперва все шло неплохо – я смял передний ряд, в воздух полетели крышки капотов и какие-то осколки... Но все болезненно прекрасные стекла, стеклины и стеклышки остались целехонькими! Вот налетели отстающие, меня подбросило в воздух в лучших традициях Destruction Derby 2, прокрутило и швырнуло по крышам автомобилей... И опять ни одного разбитого окна. Дальше заварушка пошла всерьез – меня топтали машин двадцать, надписи типа "GEAR HEAVY DAMAGE" мелькали одна за другой, и стало ясно, что окна останутся целыми и невредимыми во веки вечные... Мало того – не стоит даже и мечтать о том, чтобы потерять колесо, а ведь это было предметом гордости древнего-предревнего творения Papyrus. Каркас машины деликатно помялся, открылся двигатель, от которого почему-то при ударах

отлетали совершенно квадратные черные осколки. И все.

В путешествие по замкнутому кругу

Ну, вообще-то, трассы тут не все овальные. Есть пара уродцев в семье тонких и толстых, длинных и не очень, широких и узких, раздвоенных и скошенных овалов, есть. Если при нудной езде по обычному NASCAR'овскому треку чувствуешь себя участником какого-то древнего и таинственного обряда вызова Маммоны (особенно после 188 круга), то на этих двух "свободных дорогах" – просто круглым (точнее, овальным) идиотом. Потому как тогда перед нами предстает аркадная гонка на скучном материале формулы NASCAR, в которой, как известно, и речи быть не может о безбашенном риске и лихачестве, и побеждает тот, кто не нарушил ритм похоронной процессии. Машина совершенно не предназначена для извилистой дороги, и все многочисленные ее настройки превращаются в фарс.

Попытка внести разнообразие в кольцевые гонки – ночная езда с неубедительными гало от огней и вспышками на трибунах (и чего они там делают ночью, а?). Пресловутый регламент соблюден по минимуму: количество кругов в процентах от реальных двухсот, ошибки в питстопах (кстати, с полигональными техниками), желтые с черными флаги и, конечно, воспроизведенные с упорством, достойным куда лучшего применения, рекламные рисунки на машинах и комбезах. Из сезона NASCAR – длиннющей и скучнейшей мыльной оперы об автомобилях и овалах – почему-то выпал самый известный трек этой формулы в Дайтоне, хотя 17 других воспроизведены.

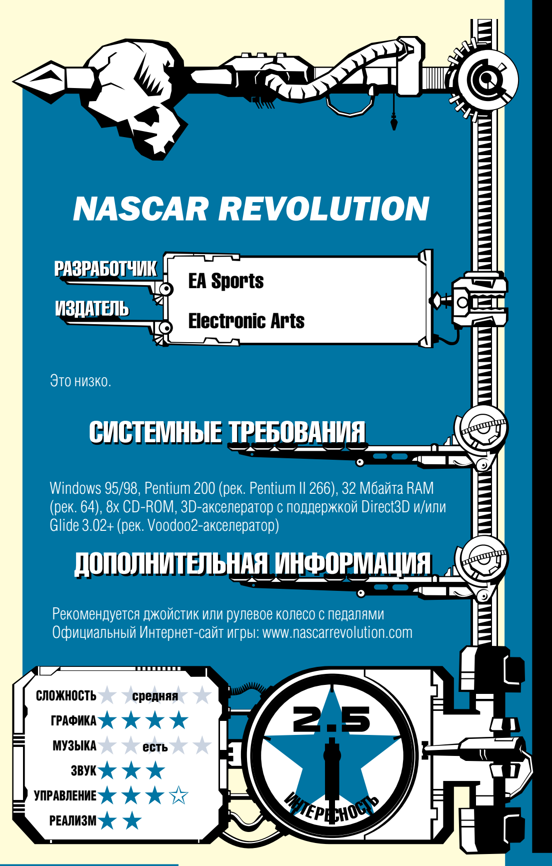
Автомобили – просто абсолютно одинаковые болванки, которые даже раскрасить по собственному усмотрению нельзя (помню свои ярко-зеленые инициалы на дверцах авто из NASCAR Racing), зато настраивать можно хоть до посинения. Вид шасси, правда, вообще не выбирается, зато регулируется сход-развал колес (для передних отдельно устанавливается эффект "клина" при поворотах), распределение давления в шинах и градусы выгиба камер, угол наклона заднего спойлера, устанавливается центр тяжести для каждой оси. Не забыт и угол фиксации рулевого колеса – вон он, в самом низу.

На скотский хутор

Это не рука Большого брата, это хуже. Мало того что нас бережено выводят на трек и разгоняют до приемлемой скорости, прежде чем неохотно передать управление, так еще и при появлении желтого флага машина вдруг оказывается на невидимых рельсах, свернуть с которых и, скажем, дать пинок пейс-кару, невозможно. Нельзя даже скорость уменьшить! Наконец, во время езды за машиной безопасности заход в открытый питстоп осуществляется до маразма просто, одним нажатием на самую длинную клавишу на вашей клавиатуре. Машина ровно, аккуратно сходит с рельсов, абсолютно правильно направляется на питлейн и останавливается. После интимной процедуры восстановления раскуроченного передка и дозаправки также ровно возвращается в охвостье плетущихся авто. Кстати, в питстопе нам почему-то дозволено менять либо все шины сразу – с обеих сторон, либо только шины с правой стороны... И чем им левая не угодила? Зато есть ошибки техников и выходящее из строя оборудование ремонтных ям, что так навязчиво обещают в настройках.

Если поотключать все правила и установить "аркадный" режим реализма (не радуйся, сердце, это всего лишь в полтора раза увеличенные скорость и мощность автомобилей, облегченный баланс и в полтора раза уменьшенный уровень сопротивления противников), то можно все-таки устроить свалку – потому как гонка немного оживает, – хоть и не желанное кладбище спортивных автомобилей, но хоть что-то... В этом случае на рекомендованной разработчиками конфигурации (Pentium 266, Voodoo 2 и прочие "пальцы") при полностью включенных графических опциях начинаются чудовищные торможения, отбирающие последнюю надежду выбраться из всего этого живым.

Зачем нам этот прекрасный автомобиль, ежели его нельзя... А так – симулятор NASCAR'а от Electronic Arts. Ниже среднего, зато с лицензированными водителями-старперами. EXE



ЗАПИСКИ ПАЛЕОНТОЛОГА

Квесты, которые мы потеряли

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НАТАЛИИ ДУБРОВСКОЙ

Когда-то квестов было много, хороших и разных. Никто и не догадывался о том, что жанр этот неполноценен и обречен на умирание, и люди с удовольствием клепали игрушки в силу вкуса, таланта и разумения — а этого тогда в квестах было навалом, не меньше, чем нынче в стратегиях.

се уважающие себя фирмы делали квесты, и узнать их произведения можно было сразу, если не по коробке, то по первым "нотам" интро – точно.

Теперь настало время оглянуться и вспомнить, как же оно все было – тогда. Потому что больше так не будет. Может, будет даже лучше и интереснее, но – совсем не так. Старые квесты умерли раз и навсегда, и потрясающий Grim Fandango стал им прощальным салютом, а увечный King's Quest 8: Mask of Eternity – весьма неаппетитным надгробием.

Начать и кончить

Как известно, первый графический квест смастерила Роберта Вильямс. Mystery House из палочек на черном фоне стал первым в истории квестов зримым архитектурным сооружением. Так начинались нынешние квесты, и так начиналась "Сьерра".

Первые сьерровские игрушки жанра adventure были точно такими же, как и все последующие: попсовенькие, яркие, с удобным интерфейсом, очень технологичные и всегда снабженные узнаваемым, но вполне симпатичным сценарием.

Апогеем жанра стала знаменитая "Фантасмагория": "переписанная" с романа Стивена Кинга (то есть со сложным и очень захватывающим сюжетом), с использованием самых потрясающих на тот момент технических достижений: видео в рисованных интерьерах, 7 CD и "настоящие" актеры.

Бейте меня смертным боем – но игрушка была хорошая. В ней было главное: живость, новизна, цельность. Именно то, что потом исчезло из сьерровских квестов, будто корова языком слизала.

Знаете почему? Потому что как раз тогда квесты забеспокоились о своем будущем и начали бурно заигрывать с публикой. Lighthouse и Rama были совсем разными и одинаково "несьерровскими". Красивый, дорогой и стопроцентно авторский "Маяк" был просто несъедобен из-за полного отсутствия связи между задачами, картинками и сюжетом, зато слегка напоминал Myst, на который все начали судорожно равняться, – ведь его рыночного успеха ни один квест так и не повторил.

Проще говоря, люди перестали делать то, что "хочется", и стали делать то, "что надо". И Sierra просто кончилась. Вполне приличный Larry 7, вышедший в 1997 году, ситуации не меняет: ТАКИМ он мог быть в самый последний раз, а никаких намеков на перемены в игре не было. Скорее всего, "Ларри" просто легко и незаметно умер. Спасибо ему хоть за это. Как и серии Space Quest, которая в один прекрасный день просто перестала быть, а не рухнула с шумом, как "Королевские квесты" или "Фанта", – о Phantasmagoria 2 и вспоминать не хочется, почтим ее память молчанием.

Со "сьерровскими квестами" покончено раз и навсегда – и дай бог, чтобы Gabriel Knight 3 все-таки вышел и был не таким, как... Ну, вы меня поняли. Пусть Джейн Джейсен справится с новыми временами, 3D и "элементами экшена" лучше, чем Роберта.

Ни разу не...

Фирма LucasArts и все, что она сотворила, – пожалуй, самое удивительное и радостное явление во всей нашей квестовой истории.

Настолько радостное и удивительное, что и рассказывать особо не о чем. С самого начала и до самого конца, до нашего "Квеста-98" под названием Grim Fandango, LucasArts выпускала поистине эталонные игры (пускай иногда и не такие "продажные", как игры конкурентов). Само понятие "головоломки, интегрированные в сюжет" раз и навсегда ассоциируется с Full Throttle! и Monkey Island. Хотя... На Monkey Island 3 кризис все-таки сказался, и была игра местами скучновата.

Но это уже так, мелкие и гадкие придирки – кому охота смириться с совершенством! Главное, что "Лукас" с самого начала выбрал направление, которое не может привести в тупик, – самое "игрушечное" и живое. Эстетского шедевра от них не жди, но уж лучшего геймплея точно никто не добьется!

И самое главное: совсем недавно "Лукас" выпустил такую игрушку, глядя на которую никто не поверит в кризис жанра. Красивую, спокойную, полноценную – словно все только ее и ждали, а она не особо торопилась. И – о чудо! – рынок на этот раз немножко забыл про "кризис". Игрушка продается не так бурно, как "Старкрафт" или даже мистический "Мист", но – вполне прилично. Провалом для фирмы ее никак не назовешь.

Крестный путь

Broderbund всегда отличала удивительная стильность, строгость и идеальный вкус. Скорее всего, ни одна другая фирма за такой проект, как Myst и не взялась бы – ну что это, ни человечка, статичные экраны, перетекающие один в другой, заумные пазлы, а лучший подарочек – не более чем новый локейшен!

И вдруг – оглушительный, ни с чем не сравнимый успех. На этот раз полное равнодушие к "публике" (авторы Myst, по их собственному признанию, отродясь не играли ни в одну компьютерную игру!), откровенное эстетство и почти выморочная изысканность произведения затронули какую-то очень нежную струну в черствой геймерской душе – и понеслась!

Однако воспитать геймера раз и навсегда у "Бродербунда" не получилось. Квесты от Broderbund были самыми разными – но всегда одинаково стильными и лишенными малейшего намека на здоровый популизм. Даже прикольный мультяшный квесток Koala Lumpur, полный довольно вульгарных шуточек и вполне диснеевского веселья, слегка отпугивал сложностью и литературностью текстов и слишком откровенной демонстрацией буддийских познаний ламы Коала.

Ни одного плохого квеста Broderbund так и не выпустил, и ни одного популярного – тоже. Блестящая In the 1st Degree – очень оригинальный "симулятор окружного прокурора" с великолепным использованием видео и очень интересными актерскими работами – прошла почти незамеченной. Жаль, там была масса отличных находок, и не умри направление в целом, игра, без сомнения, осталась бы эталоном жанра.

Про The Last Express и вспоминать не хочется. Во-первых, уж писали сто раз, во-вторых... Делайте что хотите, но то равнодушие, с которым была принята игра – просто-напросто позор для всего нашего квестового сообщества. Есть игры, изначально предназначенные для "своей" аудитории, камерные и (обычно) не очень дорогие, – ими всю жизнь занималась Legend. The Last Express делался как хит и имел все права стать им. Но не стал – отпугнул людей той же изысканностью и непривычностью подхода.

Ситуация еще больше осложнялась тем, что на первый взгляд это был самый "обычный" квест. В этом качестве "Экспресс" действительно не впечатлял, и главное – его просто нельзя было пройти. Тот факт, что неправильные действия не прекращают развития сюжета, а просто изменяют его направление и приводят в тупик спустя изрядное время, никак не хотел укладываться в геймерской голове.

Так что "Экспресс", в отличие от "Миста", началом нового направления не стал – хотя и мог. Выстрелянный на прощание Riven был всем хорош, но скучноват, и на нем все и кончилось. Никаких квестов в планах Broderbund больше не стоит, да и лихорадит фирму изрядно. Как злорадно отметит какой-нибудь "нормальный пацан" от геймерства, "нечего было свою умность показывать!"

С книжкой на качелях

Еще одна незаживающая рана: Legend Entertainment, прострел навылет в спину несчастного дедушки ПэЖэ – большого ее поклонника.

Маленькая такая фирмочка, выпускавшая просто удивительные квесты-книжки. Сравнительно недорогие и рассчитанные на не слишком широкую, но преданную и сплоченную аудиторию. Она одна, Legend, до самого конца сохранила чистый, радостный и очень литературный подход первых текстовых квестов. Некоторое равнодушие к графике (в разумных пределах, конечно!), иногда – довольно сильные элементы РПГ (как в Shannara или Hoboken), принципиальное отсутствие модных технических наворотов, тщательно проработанный сюжет и очень остроумные загадки – вот вам и игрушка от Legend!

Любую игру Legend можно цитировать взахлеб, словно книгу. Пожалуй, только здесь "оцифрованный" сценарий, написанный хорошим мастером, оставался литературным произведением. Когда не стало Infocom, Стив Мерецки сочинил для Legend безумно смешную и затягивающую Super Hero League of Hoboken. Джош Мендель, бросив "Сьерру" и "Космические квесты", сделал очень элитарный и при этом забавный, живой и шумный Callahan's Crosstime Saloon. В "Каллахане" одного текста было, как в знаменитом книжном прототипе! Sierra заработала бы мигрень при одной мысли о такой игрушке – и накажи меня бог, если она (по большому счету, конечно) не лучше всех суперпродаваемых сьерровских творений, вместе взятых.

И – последний аккорд, The Blackstone Chronicles. Джон Сол, известный актер, знакомый с ужастиками не понаслышке, загорелся мыслью сделать игрушку-триллер. Дело не шло, он стал писать на выбранный сюжет романы, романы стали бестселлерами – и уже из них, книг, получилась долгожданная игра. А сделал ее кто? Да Legend, конечно! И так, как делает Legend: с великолепно прописанными характерами, сложными диалогами, массой вспомогательного текста и головоломками, скорее дополняющими сюжет, чем оправдывающими его наличие. Эх, не будь эти игрушки такими камерными! Сколько "Квестов года" они отхватили бы!

И вот... Legend больше нет. Legend живет под GT Interactive и делает продолжение... Unreal. А GT, к сожалению, не терпит милых глупостей во вверенных ей подразделениях.

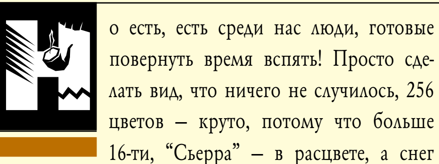
Нашу любимую "Легенду" в сложившейся ситуации можно поздравить с одним: теперь она почти наверняка будет делать "настоящие" хиты. Удачи ей с "Нереальным"!

Так, кто у нас там остался? Ах, все кто выживают неплохо, но про нас забыли: Activision, Take 2, Virgin, Access... В следующий раз пополним мартиролог этими именами. Глядишь, и еще кто-нибудь вспомнится.

НУЛЕВАЯ ОТМЕТКА

ZERO CRITICAL

• Наталия Дубровская •



Жизнь — штука тупая и жестокая, и сладострастно заменяет все новое привычным, а все милое — дорогостоящим. И с нашими любимыми игрушками получилось то же самое: из жадных первопроходцев, гордых своей сопричастностью, игроки постепенно превратились в заурядных клиентов, а для нас прелести познания сменились занудством выборочного анализа — и, увы, навсегда.

Но есть, есть среди нас люди, готовые повернуть время вспять! Просто сделать вид, что ничего не случилось, 256 цветов — круто, потому что больше 16-ти, "Сьерра" — в расцвете, а снег белый и трава зеленая, как до революции.

И тогда они делают игрушку – вроде Zero Critical (Bethesda Softworks), о которой мы и поговорим.

Сатиновый рифт

На планете Реома, где идет суперсекретный эксперимент под названием Satin Rift (это, кстати, прежнее имя игры – читатели-квестоманы, наверное, помнят нашу довольно подробную информацию об этом проекте в августовском номере прошлого года), случилась неприятность. Доктор Фэйн, руководитель проекта, ни с того ни с сего взяла да и пристрелила своего ученого соратника по имени Джепп. Руководство присылает человека, который должен скоренько разобраться в случившемся, собрать улики и доставить преступницу на Землю.

По ходу дела выясняется, что шаттл на Землю запаздывает, что эксперимент "Шелковый прорыв" весьма опасен, доктор Фэйн – фанатичка, а у половины сотрудников исследовательской лаборатории в мозг вживлены специальные датчики, стимулирующие интеллектуальную деятельность. Дальше, я думаю, можно не рассказывать.

Окно в мир

Игрушка бегает в маленьком окошке, персонажи не озвучены, говорить о крутых технических наворотах типа использования правой кнопки или возможности посмотреть влево-вправо в данном случае просто глупо. Несмотря на домодельную макромедийную "трехмерность", игра – чистейший повтор сьерровских квестов пятилетней давности.

Все задачи, вопреки сладким прошлогодним посулам Bethesda, словно из старого-старого сна. Поговорил – нашел предмет (который до этого был неактивен!), применил пять предметов по очереди – оп, получилось, ввел пароль, поговорил, открыл дверь...

И при этом, хотите верьте, хотите нет, игрушка не выглядит ущербной или непрофессиональной – живет себе, такая, какая есть, даже интересно, пожалуй, – забавный такой квесток, словно потерялся когда-то, а теперь мы его нашли на пыльной полке, или будто его не уважаемая фирма выпустила на рынок, а принес приятель – похвастаться, как он освоил редактор Macromedia.

Возможно, что так оно и было, только не с нами. Мало ли какие друзья могут быть у фирмы Bethesda! Тем более что и в разработчиках указан всего один человек. Ай да Иштван Пели, ай да... EXE

[1] Местный повар. Человек одаренный и загадочный.
[2] Они беседуют. А мы им мешаем!

ЖЕЛЕЗО

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

Памяти безвременно уходящего Pentium II посвящается

Уж извините, но колонка сегодня слегка нестандартна (а может, она и должна такой быть? "Ближе к факту!" — чьи слова? догадайтесь) — минимум аналитики, максимум конкретики. Впрочем, конкретика и та нынче — немного неконкретна, все-таки Pentium III, которому-то и посвящено это "Личное дело", все еще вещь в себе — слишком мало реальных программ (и, что важнее, игр), умеющих извлекать пользу из нового ЦП, пока доступно.

а и основного конкурента Pentium III – AMD K6-III – получить пока нереально. Поэтому я решил отложить "большие гонки" и неторопливо исследовать новое детище Intel.

Итак, на данный момент гигант производит три серии ЦП для настольных систем: Celeron, Pentium II и Pentium III. Не многовато ли? Похоже, что дни Pentium II сочтены. Дело даже не в том, что выпуск этих процессоров скоро будет прекращен (PII будут выпускать как минимум до 2000 года). Просто, с одной стороны, с PII конкурируют недорогие Celeron, с другой – новые Pentium III. Судите сами: Celeron 400, стоящий $140, обладает производительностью, близкой к вдвое более дорогому ($284) Pentium II 400. Pentium III 450, в свою очередь, стоит сегодня $496, то есть всего-то на $20 дороже "старичка" Pentium II 450.

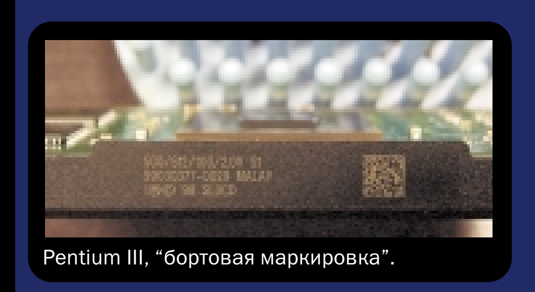
Кто-кто в теремочке живет?

Кратко суть новых процессоров можно охарактеризовать формулой: Pentium III = Pentium II + SSE + ...Серийный номер.

Все остальное осталось без изменений. Pentium III, как и PII, производят по технологии 0,25 мкм, напряжение питания ядра осталось неизменным (2 В). На плате процессора расположены те же 256 килобайт кэша второго уровня, работающего на половине частоты ЦП. Не изменился и объем кэша первого уровня (16 Кбайт для команд и столько же для данных). Так что приложения, не использующие расширенного набора команд, будут работать на PIII точно так же, как и на PII аналогичной тактовой частоты.

Претерпел изменения лишь внешний вид процессора: он заключен в пластиковый корпус только наполовину. Металлическая теплопроводящая пластина, закрывавшая кристалл Pentium II, теперь отсутствует. Радиатор крепится к Pentium III так же, как к Celeron (хотя кулеры не взаимозаменяемы). Новый формат процессорного картриджа назван SECC2. В подобный корпус сегодня упаковываются и Pentium II.

Животрепещущий вопрос, возникающий у потенциальных покупателей: будет ли Pentium III работать с материнскими платами для Pentium II? Будет. Но не со всеми. Во-первых, BIOS платы должен знать PIII. Во-вторых, Pentium III 500 потребляет энергии больше, чем предыдущие процессоры для Slot 1. Поэтому для его нормальной работы необходим более мощный модуль управления питанием (VRM). Не все старые пла-


Pentium III, “бортовая маркировка”.

ты имеют VRM достаточной для PIII 500 мощности. Так, моя плата – ASUS P2B (выпущенная около года назад) – потянула новый ЦП, однако нет гарантий, что с ним справятся и остальные старые “матери” на BX.

Серийный номер

Вероятно, это самое неоднозначное нововведение Intel, вызвавшее немало споров и протестов общественности. Каждый экземпляр новых процессоров будет иметь уникальный 64-разрядный номер. Таким образом, ПК впервые за свою историю был лишен обезличенности. Ранее программа, запущенная на двух одинаково сконфигурированных PC, не имела шансов отличить их. Серийный номер может быть полезен в массе областей: от дополнительной (но не единственной!) защиты торговли через Интернет до охраны корпоративных сетей.

Протесты общественности вызвала возможность отслеживать серийный номер подключенных к Интернету компьютеров с Pentium III. Под угрозу ставилась анонимность пользователей в Сети и, опосредованно, секреты их личной жизни. Стоит отметить, что в США к этим вопросам относятся с особой щепетильностью. Отвечая на недовольство пользователей, Intel выпустил утилиту запрещения серийного номера, действующую до первой перезагрузки компьютера. Теперь идентификатор можно отключить в любой момент времени, однако включить его до перезагрузки невозможно. Более того, BIOS новых материнских плат также позволяет отключать серийный номер.

Вероятно, основное недовольство пользователей Интернета вызвало даже не наличие номера, а невозможность контроля за обращениями к нему. Если номер включен, его может прочитать любое приложение (а значит, и “злоумышленник” из Сети), не спросив об этом пользователя. Мне кажется, что решение проблемы лежит не в аппаратурных усовершенствованиях, а в довольно простой модификации ОС. Любая современная операционная система может отслеживать обращения к команде cpuid (служащей для чтения серийного номера PIII) и спрашивать пользователя: хочет ли он открыть номер для такого-то приложения.

SSE

Это новый набор SIMD-инструкций, оперирующих над числами с плавающей точкой, и потоковых команд. Вы уже слышали термин “SIMD с плавающей точкой”? Действительно, полгода назад AMD реализовала подобные команды ЦП, назвав их 3Dnow!. В .EXE #8’98 мы исследовали влияние SIMD-инструкций на конвейер рендеринга 3D-графики. Дабы не повторяться, не буду публиковать те данные заново. Приведу лишь вольный перевод термина SIMD (Single Instruction Multiple Data): одна инструкция над многими данными. Собственно, в этом переводе смысл термина отражен сполна. SIMD-инструкции производят арифметические операции над более чем двумя операндами. 3Dnow! позволял загрузить в два регистра арифметического сопроцессора четыре числа с плавающей точкой и произвести над ними одну операцию (сложить, перемножить и т.п). Так как K6-2 имел два блока вычисления команд 3Dnow!, он, теоретически, мог обрабатывать восемь чисел за такт. При этом 3DNow! хранил операнды в “чужих” регистрах, в силу чего при необходимости вычислить что-либо с помощью сопроцессора приходилось сохранять текущие значения регистров и перезагружать в них новые данные. Все это тормозило работу.

У команд SSE есть собственные регистры, поэтому необходимость в перезагрузке данных при обращениях к сопроцессору отпала. Однако о новых регистрах должна знать операционная система, дабы сохранять их значения при переключении между приложениями. Поэтому Pentium III имеет новый режим работы. Команды и регистры SSE доступны только при работе в этом режиме. Знающая SSE операционная система сразу переводит процессор в новый режим и, естественно, заботится о сохранении SSE-регистров при переключении между задачами. Старые (не знающие SSE) ОС просто работают на Pentium III точно так же, как и на предыдущих процессорах Intel, а запущенные в них программы не могут использовать SSE. С новым набором команд совместима Windows 98 и, после установки патча, Windows NT 4.0. Под Windows 95 SSE не функционирует.

С помощью потоковых команд программист может “подсказать” процессору, какие данные ему скоро понадобятся для вычислений (ЦП предварительно загрузит их в L2-кэш), а какие нужны только один раз (ЦП не будет забивать ими кэш вообще).

Воздержусь от прямого сравнения 3DNow! с SSE. Приведу лишь высказывание Тима Свини (Tim Sweeney), одного из ведущих программистов Unreal, на эту тему: “В долгосрочной перспективе KNI (устаревшее название SSE) лучше 3DNow!, так как поддерживает четыре одновременных операции, в то время как 3DNow! выполняет только две операции за раз. Потоковые команды также станут очень полезны, как только девелоперы научатся их использовать. Однако реальной оптимизации можно добиться лишь тогда, когда игра изначально спроектирована с ориентацией на использование SIMD-инструкций”.

Что и как на этот раз тестировалось

Компания “Формоза” любезно предоставила .EXE для тестов компьютер с материнской платой APUS 6ABX2V со 128 Мбайтами 8-ns памяти SDRAM, жестким диском Fujitsu MPC3064AT, видеоадаптером Diamond Viper V550 AGP, звуковой платой Creative Sounb Blaster PCI64 и приводом CD-ROM Hitachi CDR-8435. На систему были предустановлены Windows 98 и DirectX 6.1.

Я лишь добавил в нее два 3D-ускорителя Metabyte Wicked3D (Voodoo 2 с 12 Мбайтами памяти), работающих в режиме SLI. Все игровые тесты на V550 проводились в разрешении 800x600 High Color, на Wicked3D SLI – 1024x768.

Для сравнения Pentium III с современными процессорами я провел дополнительные тесты на Celeron 400 и Pentium II 450. Результаты приведены в таблице 1.

Итоги

Во всех тестах, базирующихся на реальных приложениях, Pentium III 500 обогнал Pentium II 450 – но лишь за счет большей тактовой частоты. Современное ПО просто не оптимизировано под SSE. Тем не менее я сумел найти два теста, позволяющих оценить эффективность SSE. Оба измеряют скорость процессора при геометрических вычислениях (расчете трансформаций и освещения, или, сокращенно, T&L) и оба оптимизированы под SSE. Здесь сходства заканчиваются.

Тест 3DWinbench 99 использует для расчета T&L не собственные процедуры, а функции оптимизированного под SSE DirectX 6.1. Новый тест CPU 3Dmarks из пакета 3Dmark 99 MAX вычисляет T&L сам. Смена Pentium II 450 на Pentium III 500 привела к 87-процентному росту скорости геометрических вычислений в 3DWinbench 99 и 78-процентному – в 3Dmark 99 MAX. Цифры впечатляют. Однако это результаты синтетических тестов, не выводящих графику на экран, а всего лишь загружающих ЦП вычислениями. В реальных играх 3D-ускоритель существенно сдерживает производительность системы. Что толку, если процессор может насчитать куда больше кадров, чем акселератор сможет обработать? Это вовсе не означает, что SSE неактуален. Во-первых, мощность 3D-ускорителей растет куда быстрее, чем производительность ЦП. Во-вторых, производительность SSE гораздо разумнее пускать на расчет не дополнительных fps, а на вычисление большего количества источников света и увеличение количества треугольников в одной сцене (то есть на улучшение качества 3D-графики). Этого можно добиться и на современных 3D-ускорителях. Нужно “лишь” желание разработчиков игр использовать новые наборы инструкций. Вспомним слова Тима Свини...

P.S. Редакция Game.EXE выражает благодарность компании “Формоза” (234-2165), предоставившей для тестирования систему на базе Pentium III.

Таблица 1

	Pentium III 500 V550	Pentium III 500 SLI	Pentium II 450 V550	Pentium II 450 SLI	Celeron 400 V550	Celeron 400 SLI
Quake 2 crusher	42.0	44.7	39.0	43.5	33.6	39.9
Unreal	34.5	43.1	32.4	40.8	29.2	41.2
Incoming	77.5	69.1	77.3	69.0	77.2	68.8
3DMark MAX	4268	3816	3808	3566	3124	3053
CPU 3DMarks	7734	7722	4338	4323	3665	3660
3DWinbench 99	625	572	579	550	529	530
3DWinbench 99 T&L	62.6	62.4	33.3	33.6	28.4	28.4

УСЛЫШАТЬ 3D

• Николай Радовский •

На этот раз наш доблестно-железный со всеми своими оттопыренными ушами погрузился в тестирование 3D-звука... Что такое 3D-звуковая плата? Чем она отличается от "обычных саундбластеров"? Стоит ли ее покупать, и если да, то какую именно?.. Сегодня мы попытаемся ответить на эти вопросы, публикуя результаты тестов самых современных ускорителей 3D-звука. Однако в начале, по давно сложившейся традиции, попытаемся разобраться в сути вопроса.

[redacted]так, зачем он нужен, этот 3D-звук? Объясняем: главная задача 3D-звуковых плат — создать у слушателя иллюзию позиционированного в пространстве источника звука с помощью всего нескольких (обычно не более четырех) динамиков.

Как звучит 3D

3D-звуковая плата способна на следующие подвиги:

Во-первых, плата получает от игры цифровые потоки звука и их координаты в трехмерном пространстве. Во-вторых, обрабатывает полученные потоки в соответствии с их координатами, добиваясь позиционирования звука. Именно на этом этапе и происходит аппаратное ускорение 3D-звука. (Аппаратным оно названо потому, что при обработке потоков задействуются ресурсы не только центрального процессора, но и чипа звуковой платы. Чем больший объем расчетов берет на себя аудиоакселератор, тем ниже загрузка ЦП и, соответственно, безумнее fps в играх.) В-третьих, преобразует звук из цифрового описания в аналоговый сигнал, передаваемый на один или несколько линейных выходов.

Не следует путать API 3D-звука и методы его обработки. API — это всего лишь набор команд, посредством которых ПО общается со звуковой платой. API задействуется только на первом этапе обработки 3D-звука, определяя методы взаимодействия софта с железом. Алгоритмы же обработки 3D-звука включаются в дело на втором этапе описанного выше конвейера. Именно они придают звуку "трехмерность" (позиционируют его в пространстве). Алгоритмы эти весьма сложны и пользователю неинтересны. Нас волнует только качество их работы, то есть то, насколько точно они позиционируют звук на данном типе акустики.

С API придется разобраться подробнее. Дело в том, что различные платы поддерживают разные API. Если игра использует незнакомый вашей звуковой плате API, вы попросту не услышите желанного 3D. Сейчас наиболее распространены три API: DirectSound3D, A3D и EAX. Остановимся на каждом из них.

DirectSound3D

Это часть функций интерфейса DirectSound, который, в свою очередь, является одним из компонентов DirectX. Поставляемый с первой и второй версиями DirectX интерфейс DirectSound позволял играм общаться с обыкновенными звуковыми платами, поддерживая программное микширование аудиопотоков и управление громкостью левого/правого каналов.

Первый вариант DS3D был выпущен вместе с DirectX 3, однако, в силу исторических причин, этот API не поддерживал аппаратных ускорителей 3D-звука. DirectX 5 включал обновленный DS3D, совместимый с акселераторами 3D-звука. Более того, Microsoft встроила в DS3D поддержку расширений. Смысл нововведения таков: если некий акселератор 3D-звука поддерживает отсутствующую в DS3D уникальную функцию, разработчик платы может сделать ее (функцию) доступной, написав собственное расширение. Таким образом, все современные 3D-звуковые платы аппаратно ускоряют стандартные функции DirectSound3D, а некоторые из ускорителей имеют дополнительные возможности, доступные через расширения. Это существенно облегчает жизнь разработчикам игр. Все они пишут для DS3D, добавляя при желании вызовы фирменных расширений. Если драйверы вашей звуковой платы не имеют требуемых игрой расширений, вы не лишитесь 3D-звука полностью, так как игрушка будет работать с DS3D. Интерфейс EAX, обсуждаемый ниже, является одним из расширений DirectSound3D.

A3D

Первая версия A3D имела несколько функций, отсутствующих в DSD, однако позже эти функции были реализованы в виде расширений DS3D. Поэтому сейчас A3D 1.0 лишился актуальности.

Однако компания Aureal не теряла времени даром, разработав новый чип Vortex 2 и радикально улучшив A3D. Основной козырь A3D 2.0 — технология Wavetracing. Расскажем о ней подробнее.

Предыдущие подходы к расчету 3D-звука пренебрегали акустическими характеристиками помещения, в котором находились источник звука и слушатель. Предположим, вы управляете персонажем 3D-шутера. Очевидно, что выстрелы, сделанные в огромной пещере и маленькой комнате, должны звучать по-разному. Однако в написанных для DirectSound3D играх эти выстрелы будут абсолютно одинаковы. Дело в том, что стандартные функции DS3D ничего не знают об акустике помещения, в котором находятся источник и слушатель, и ничего не сообщают о ней звуковой плате. Известно, что звуковые волны доходят от источника до слушателя разными путями: прямое распространение, единожды отраженные волны, многократно отраженные волны. Стандартные функции DS3D игнорируют все типы отраженных волн, рассчитывая лишь прямое распространение звука.

Разрабатывая A3D 2.0, компания Aureal решила исправить этот недостаток. Новый API занимается не только позиционированием источников звука в пространстве, но и учитывает акустические свойства помещения. Иными словами, совместимая с A3D 2.0 звуковая плата воспроизведет выстрел, сделанный персонажем в пещере, и выстрел в маленькой комнате по-разному. Для этого API получает от игры не только данные об источнике звука и слушателе, но и описание геометрии помещения, в котором они пребывают. Здесь уместна аналогия с акселераторами 3D-

графики. Как и API графоускорителей, A3D 2.0 получает описание объектов (стен помещений) в виде составляющих их многоугольников (треугольники, прямоугольники). Однако вместо текстур с каждым звуковым полигоном передаются данные о его акустических свойствах. Так учитывается не только геометрия помещения, но и тип его стен.

Далее, используя все эти данные, A3D 2.0 пытается определить пути распространения сигналов. Для вычислений применяется ЦП. Стоит отметить, что текущая версия этого API не учитывает повторные отражения звуковых волн. То есть от источника до пользователя доходит лишь прямо распространяемый либо единожды отраженный от стен и объектов звук. Aureal обещает реализовать эмуляцию повторно отраженного звука в следующих версиях A3D, однако никаких сроков не оглашено.

В заключение стоит отметить, что A3D 2.0 запатентован компанией Aureal, а технология Wavetracing не работает с чипами, отличными от Vortex 2.

EAX (Environmental Audio Extensions)

Этот API разработан компанией Creative. Собственно, цель создания EAX и A3D 2.0 одна: учитывать акустические особенности помещений при акселерации 3D-звука. Однако методы достижения этой цели принципиально различны.

Основа подхода Creative – механизм реверберации (reverberation engine). Реверберация – это процесс постепенного затухания звука в закрытых помещениях после выключения его источника. Причины этого эффекта – описанные выше отражения звука от стен помещения.

Creative решила не связываться с расчетами путей распространения сигналов, а позволить программистам управлять параметрами реверберации в любое время. Причем установленные в последний раз свойства помещения остаются в силе до тех пор, пока не будут изменены снова. EAX имеет предустановленные параметры реверберации для 26 типов помещений (к примеру, аудитория, концертный зал, пещера, арена). Естественно, можно определять и собственные свойства.

Разработчикам при проектировании уровней игры достаточно лишь определить параметры реверберации для каждого локейшена. Как следствие, EAX легче в использовании, чем A3D 2.0. Плюс API от Creative меньше загружает ЦП, так как не нуждается в геометрических вычислениях свойств помещения.

В отличие от A3D 2.0 EAX является полностью открытым API. Любой разработчик звуковых плат или чипсетов волен написать EAX-драйверы для своего продукта, не платя Creative ничего. Так, Aureal обещала выпустить EAX-драйверы для Vortex 2 в апреле.

Как мы тестировали

Мы устанавливали каждую плату в систему с материнской платой ASUS P2B, процессором Pentium II 450, 128 мегабайтами 8-ns памяти SDRAM, видеоадаптером Matrox Millennium II PCI 4Mb и винчестером Quantum Fireball EX 12.7. Для минимизации наводок мы устанавливали каждую из плат на максимальном удалении от остальных компонентов системы. Во всех тестах, за исключением полнодуплексного, мы заглушали все аудиовходы плат.

Сначала оценивалось качество ЦАП и АЦП подопытных плат. Для этого линейный выход каждой из них подключался к линейному входу (мы использовали качественный кабель с позолоченными контактами). Далее, с помощью программы SpectraLAB 4.32, используя встроенный в нее генератор тестовых сигналов, мы определяли следующие характеристики плат.

1. Коэффициент нелинейных искажений (THD). Это соотношение исходного сигнала, генерируемого SpectraLAB (синусоиды частотой 1 КГц и уровнем -2,5 дБ), и его гармоник. Гармониками исходного сигнала частоты f называются синусоидальные сигналы с частотой 2f, 3f.... Nf. Также измерялся коэффициент гармонических искажений + шум (THD + N), учитывающий, кроме гармоник, уровень шума. Меньшие значения обоих параметров соответствуют лучшему результату.

2. Отношение "сигнал/шум" (SNR). Это отношение мощности сигнала (все той же синусоиды частотой 1 КГц с уровнем -2,5 дБ) к мощности шума. Большее значение SNR соответствует лучшему результату.

3. Амплитудно-частотную характеристику (АЧХ).

Далее мы измеряли уровень загрузки ЦП каждой из плат. Для определения загрузки в DirectSound и DirectSound3D мы использовали тест ZD Audio WinBench 99 и Quake 2 (игра использует только DirectSound). Для сравнения загрузки ЦП в приложениях A3D 2.0 и EAX мы использовали игры Half-Life и SiN 1.03 (каждая из них поддерживает оба API). 3D-графику в этих тестах ускоряли два 12-мегабайтных Voodoo 2-ускорителя Metabyte Wicked 3D, работающих в режиме SLI и разрешении 800x600. Дабы по максимуму загрузить звуковые платы, мы записали в каждом шутере собственные демо-ролики, содержащие массу выстрелов, взрывов и криков.

Последним объективным тестом была проверка совместимости каждой платы со старыми DOS-играми (то есть со стандартом Sound Blaster). Для проверки мы использовали DOOM 2, Descent 2 и Duke Nukem 3D.

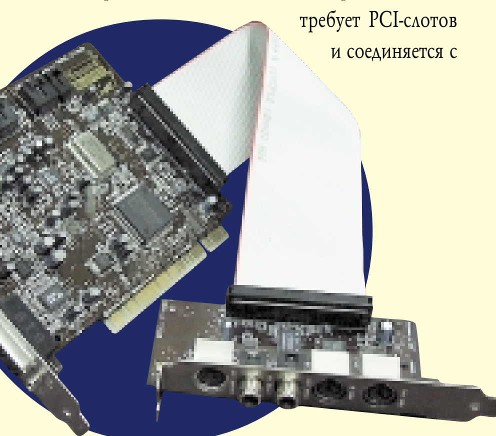
Потом мы оценивали умение каждой платы позиционировать звук в 3D-пространстве. Для этого использовался тест ZD Audio WinBench 99. В тестах позиционирования на двух колонках мы использовали акустическую систему Defender SPK41Q (недорогой и хорошо звучащий комплект из сабвуфера и двух сателлитов). В тестах позиционирования в наушниках мы использовали Sony MDR CD1000 (высококачественные наушники закрытого типа). Наконец, в тестах позиционирования на четырех колонках мы использовали систему Cambridge SoundWorks FourPointSurround (недорогой комплект из сабвуфера и двух сателлитов, созданный специально для 3D-звуковых плат).

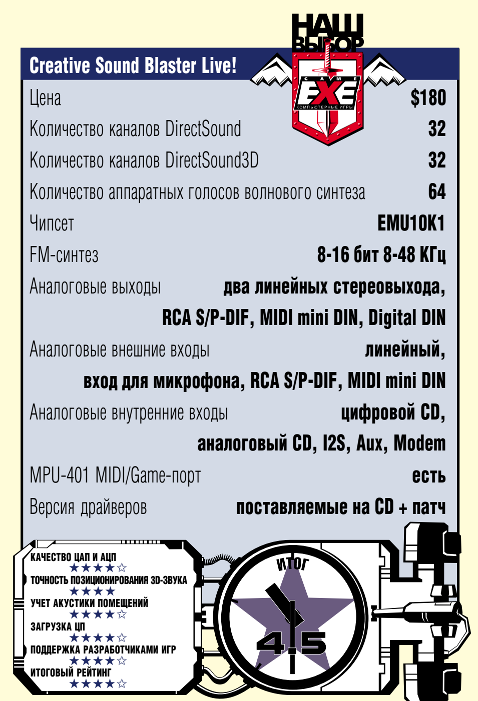
В заключение, мы оценивали звучание каждой из плат в играх Half-Life и SiN 1.03. Как отмечено выше, каждый из шутеров поддерживает и A3D 2.0, и EAX, позволяя сравнить способность этих API учитывать акустику помещений при акселерации 3D-звука.

Результаты тестирования

Начали мы с Creative Sound Blaster Live!. В большой колоритной коробке мы обнаружили саму плату, цифровую дочернюю плату и шлейф к ней, микрофон, два MIDI-переходника из mini DIN в DIN, цифровой и аналоговый кабели для подключения Live! к приводу CD-ROM, объемное руководство пользователя (составленное на шести языках, русский среди них отсутствует), пять CD (инсталляционный, демонстрационный и диски с демо-версиями Unreal, Cubasis AV и Mixman Studio). На инсталляционном диске найдена масса дополнительного софта: Sound Forge XP 4.0, Creative Keytar, Creative Rhythmania и утилита Prody Parrot.

Установка платы прошла без проблем. Стоит отметить, что Live! поставляется с дочерней платой, на которую вынесены цифровые RCA- (коаксиальные) S/P-DIF-вход и выход, MIDI mini DIN-вход и выход, а также загадочный цифровой многоканальный DIN-разъем неизвестного стандарта. Плата не требует PCI-слотов и соединяется с





Creative Sound Blaster Live!	
Цена	**$180**
Количество каналов DirectSound	**32**
Количество каналов DirectSound3D	**32**
Количество аппаратных голосов волнового синтеза	**64**
Чипсет	**EMU10K1**
FM-синтез	**8-16 бит 8-48 КГц**
Аналоговые выходы	**два линейных стереовыхода, RCA S/P-DIF, MIDI mini DIN, Digital DIN**
Аналоговые внешние входы	**линейный, вход для микрофона, RCA S/P-DIF, MIDI mini DIN**
Аналоговые внутренние входы	**цифровой CD, аналоговый CD, I2S, Aux, Modem**
MPU-401 MIDI/Game-порт	**есть**
Версия драйверов	**поставляемые на CD + патч**

КАЧЕСТВО ЦАП И АЦП	★★★★☆
ТОЧНОСТЬ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ 3D-ЗВУКА	★★★★
УЧЕТ АКУСТИКИ ПОМЕЩЕНИЙ	★★★★☆
ЗАГРУЗКА ЦП	★★★★☆
ПОДДЕРЖКА РАЗРАБОТЧИКАМИ ИГР	★★★★☆
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	★★★★☆
ИТОГ	4.5

Live! шлейфом. Если вы не нуждаетесь в цифровых или MIDI-выходах, дочернюю плату можно не устанавливать. В этом случае вам, вероятно, лучше подойдет Sound Blaster Live! Value. Эта плата лишена цифровой "дочки", позолоченных разъемов и красивого софта, зато стоит примерно на $100 дешевле. Все результаты наших тестов справедливы и для Live! Value (проверено лично). Также отмечу, что S/P-DIF-выход Live! обучен передавать лишь двухканальный PCM-звук с частотой дискретизации 48 КГц. Поэтому не надейтесь подключить к нему AV-усилитель и получить многоканальный звук. S/P-DIF-вход также понимает только двухканальный PCM-звук, поэтому подключать к нему аппаратный DVD-декодер бессмысленно (Live! просто не "оценит" подаваемый на него поток AC3).

В тестах ЦАП/АЦП Live! показал весьма достойные результаты. Субъективные прослушивания также прошли прекрасно. Проигрываемые WAV- и MP3-файлы звучали живо и детально. Скажу больше, я с удовольствием сменил бы свой старый AWE 32 на Live! уже только из-за качества воспроизведения MP3. Неестественность и "жесткость" звучания, списываемые мною ранее на издержки MP3-кодирования, оказались проблемами AWE 32. Расстраивало лишь одно: постоянный невысокий фон, присутствующий на линейном выходе на фронтальные колонки. Фон появлялся при инициализации Live! (даже под DOS) и не зависел от уровня громкости на линейном выходе. Ни отключение (mute) всех входов, ни установка платы в другой компьютер, ни пробы другого экземпляра проблемы не сняли. Замечу, что фон был четко заметен лишь в закрытых наушниках Sony MDR CD1000. В менее качественных "ушах" KOSS PortaPro 2000 (одни из лучших наушников для плейеров) фон был практически незаметен. На колонках шум Live! просто глушился шумами и недостаточной чувствительностью усилителей.

Самое загадочное во всей этой истории то, что выход на тыловые колонки у Live! был тих. Достаточно было сказать (через панель настроек) плате, что к ней подключено четыре колонки. В такой конфигурации Live! выводит обыкновенные DirectSound-потоки (но не DS3D) и на фронтальный, и на тыловой выход без каких бы то ни было изменений. Все бы хорошо, но рассчитанный для наушников 3D-звук Live! желает подавать лишь на выход для фронтальных колонок. Поэтому владельцам качественных наушников придется либо втыкать их в разные разъемы (фронтальный — для DS3D-игр, тыловой — для всего остального), либо мириться с фоном. Кстати, качественность тылового выхода Live! подтвердили и объективные замеры в SpectraLAB.

Тесты позиционирования выявили недостаточную проработанность алгоритмов позиционирования звука в вертикальной плоскости. То есть понять, что выстрелили сзади, а не спереди, гораздо проще, чем точно отметить, что выстрел происходил сверху, а не снизу.

Дело в том, что слух человека, как равнинного существа, гораздо лучше оценивает координаты звука по азимуту, чем по вертикали. В результате, в любом шутере легче задрать голову и прикинуть расположение (сзади или спереди) источника звука, нежели долго вслушиваться, силясь определить его (источника) вертикальные координаты.

Live! изначально рассчитывался на работу с четырьмя колонками. Creative призывает всех играть именно с четырьмя спикерами, и я согласен с этой позицией. Две колонки и даже наушники передают объем весьма посредственно. Если вы решили купить 3D-звуковую плату (вне зависимости от ее типа) — серьезно задумайтесь о приобретении четырех спикеров к ней. Подчеркну, что фронтальные колонки вовсе не обязательно должны находиться у вас за спиной. Достаточно установить их по бокам. Колонки из комплекта Cambridge SoundWorks FourPointSurround комплектуются удобными штативами, дабы можно было поставить их на пол.

Если вы входите в число счастливых обладателей домашнего театра (AV-усилителя с многочисленными колонками), Live! можно подключить к усилителю и наслаждаться звучанием качественной акустики. Есть два основных метода подключения.

1. В лучшем случае, если ваш усилитель имеет раздельные линейные входы на фронтальные и тыловые колонки, вы подключаете к ним фронтальные и тыловые стереовыходы Live! и наслаждаетесь жизнью. 2. Если усилитель понимает формат Dolby Surround и оборудован обыкновенным стереовходом либо, что несколько лучше, цифровым S/P-DIF-входом, можно подключить к нему фронтальный или S/P-DIF-выход Live! и указать плате на необходимость кодировать сигнал в формате Dolby Surround (функция зовется Creative Multi-Speaker Surround). В этом случае тыловые колонки вашей аудиосистемы будут работать в режиме "моно", однако "окружающий звук" (surround) вы получите. Creative Multi-Speaker Surround — весьма полезная возможность, так как очень многие AV-усилители оборудованы лишь простыми стереовходами.

В заключение отмечу, что каждый человек посвоему воспринимает пространственные источники звука. В идеале, фильтры HRTF (Head Related Transfer Function — фильтры, накладываемые на потоки звука для позиционирования их в пространстве) нужно разрабатывать персонально для каждого пользователя. Понятно, что никто не может позволить себе подобной роскоши. В итоге фирмы ориентируются на уши "усредненного" слушателя. Однако слух конкретного тестера может довольно сильно отличаться от "стандарта". Поэтому, если вы увидите в обзоре Васи Пупкина оценки качества позиционирования, радикально отличающиеся от моих, — не беспокойтесь. Дело не в ангажированности одного из нас (эта мысль почему-то приходит в голову большинства читателей первой) и не в акустике помещений. Просто мы слышим по-разному. Судя по многочисленным обзорам Live! в Интернете, мой слух достаточно близок к "среднестатистическому".

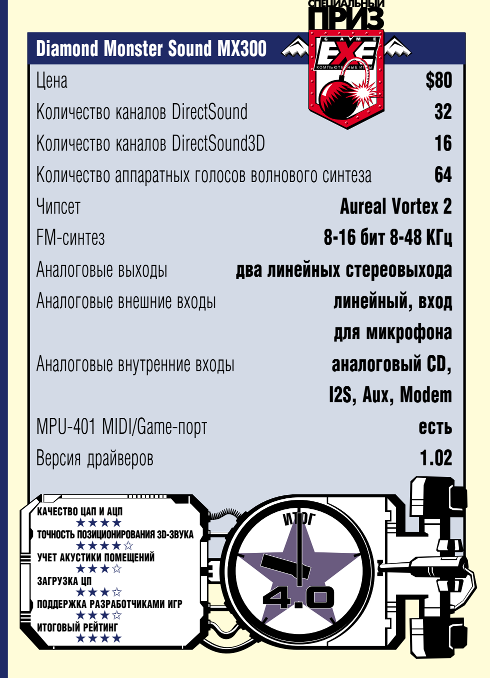
Теперь несколько слов о EAX. Побродив в SiN и Half-Life, я убедился, что этот API действительно значительно улучшает ощущения от игры. Акустика помещений реально влияет на раздающиеся в них звуки. Выстрел в пещере звучит совсем не так, как, скажем, в большом зале. Мир оживает. В некоторых локейшенах можно было заметить статичность механизма реверберации EAX, однако назвать это значительным недостатком я не могу. Например, если выстрелить, стоя в граничащей с пещерой маленькой комнате, то эхо выстрела будет характерным именно для комнаты, хотя стрелять можно и в пещеру.

Судя по нашим измерениям, Live! незначительно загружает ЦП. Максимальная потеря от включения звука и EAX составила для SiN и HL всего 5 fps. Я считаю, что 3D-звук оправдывает такие небольшие нагрузки.

Список поддерживающих EAX игр впечатля-

ет. На момент написания этих строк в нем числились 34 выпущенных и 44 разрабатываемых сейчас названия.

Live! показал неплохую совместимость со старыми DOS-играми. Плата умеет эмулировать Sound Blaster 16 (а не простой SB Pro). Проблемы со звуком возникли лишь в Descent 2: игра "тормозила" и работала нестабильно.



Diamond Monster Sound MX300	
Цена	**$80**
Количество каналов DirectSound	**32**
Количество каналов DirectSound3D	**16**
Количество аппаратных голосов волнового синтеза	**64**
Чипсет	**Aureal Vortex 2**
FM-синтез	**8-16 бит 8-48 КГц**
Аналоговые выходы	**два линейных стереовыхода**
Аналоговые внешние входы	**линейный, вход для микрофона**
Аналоговые внутренние входы	**аналоговый CD, I2S, Aux, Modem**
MPU-401 MIDI/Game-порт	**есть**
Версия драйверов	**1.02**

Итог. Creative Sound Blaster Live! – высококачественная звуковая плата, способная удовлетворить как истовых геймеров, так и любителей музыки. Словом, наш выбор.

Нам досталась OEM-версия платы, к которой прилагались: программный проигрыватель Zoran DVD, MusicMatch Jukebox (программа для сжатия/воспроизведения MP3), проигрыватель Midisoft MediaWorks98 и редактор Midisoft WaveEditor. С retail-версией MX300, кроме того, поставляются: Half-Life: Day One (демо-версия HL) и полная версия игры Recoil. В целом, комплект поставки у MX300 скромнее, чем у Live!, хотя и сама плата существенно дешевле. Строго говоря, MX300 – конкурент не Live!, а Live! Value.

В тестах ЦАП/АЦП MX300 выглядел неплохо, хотя и отставал от Live! по всем параметрам. При субъективных прослушиваниях звук MX300 показался нам чуть менее детальным, чем у конкурента. Зато мы не заметили у платы от Diamond никаких шумов. Однако нас смутил серьезный (около 30 дБ) провал АЧХ у MX300 на частотах около 16 килогерц. Причину эффекта установить не удалось.

Итог тестов ЦАП/АЦП: обе протестированных платы имеют недостатки. Нам немного больше понравилось звучание Live!.

В тестах позиционирования звука MX300 несколько обогнал Live!. Это неудивительно, так как Aureal уже давно и активно совершенствует HRTF-фильтры. MX300 лучше справлялся с позиционированием звука в вертикальной плоскости на всех типах акустики. Хотя я не могу назвать разницу принципиальной. Тем более что Live!, с "моей точки слуха", лучше справлялся с позиционированием в горизонтальной плоскости при использовании лишь двух колонок.

В отличие от Live! MX300 не может кодировать выходной сигнал в формате Dolby Surround (по крайней мере мы не обнаружили подобных функций). Зато у платы Diamond есть десятиполосный эквалайзер, работающий в режиме реального времени, причем действующий на все входы платы (в том числе и на аналоговые CD и линейные входы). При тестировании MX300 мы отключали эквалайзер, так как он вносил дополнительные нелинейные искажения.

С DOS-играми MX300 справился очень хорошо. Плата эмулирует SB Pro довольно качественно: все три игры работали без проблем.

Теперь о современных играх. В SiN и Half-Life звучание MX300 мне понравилось меньше, чем звучание Live!. Вместе с артефактами "статичности" EAX (пример с комнатой и пещерой) саунд лишился и живости. В играх с Live! каждая комната "звучала" по-своему. С MX300 этот эффект практически исчез. Вероятно, проблема в игнорировании вторичных отражений звука текущей версией A3D. Допускаю также, что после появления A3D 2.1 картина существенно изменится. Проблема лишь в том, что новую версию этого API нужно ждать. Причем неизвестно сколько. Не исключено в конце концов, что SiN и Half-Life попросту неэффективно используют A3D 2.0. Однако других игр под этот API пока нет.

Результаты тестов загрузки ЦП были явно не в пользу MX300. Включение 3D-звука стоило нам от 26% до 39% fps. И эти результаты получены отнюдь не на "хилых" Pentium II 300 и 450. MX300 сожрал в тесте SiN на PII 300 "всего" 12,5 fps, опустив результат нашего демо-ролика до неиграбельных 19,7 fps. Лично я пока не готов платить такую цену за технологию Wavetracing, эффективность которой в реальных играх (а не технологических демонстрациях Aureal) пока неочевидна.

Да, Aureal обещает написать EAX-драйверы для Vortex 2 и, как следствие, MX300. Однако пока их нет. Если они появятся достаточно быстро, а также будут качественными и не так сильно покушающимися на

ресурсы ЦП, то MX300 получит серьезное преимущество перед Live!, так как будет поддерживать и EAX, и A3D 2.0.

Теперь о широте поддержки. В списке современных и готовящихся к выходу игр, поддерживающих A3D 2.0, я насчитал всего 28 тайтлов, из них доступно сейчас только 8 игр. Стоит упрекнуть Aureal в некоей неточности: перечень A3D-игр, размещенный на их сайте, включает как A3D-, так и A3D 2.0-тайтлы без указания версии API. Понятно, что в этих попугаях список получается гораздо длиннее.

Итак, у Live! лучше поддержка разработчиков софта, он интереснее звучит в современных играх (по крайней мере в SiN и Half-Life) и поедает куда меньше ресурсов ЦП. Нетрудно догадаться, почему мы отдали победу Creative.

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования звуковые платы:

Представительство Creative Labs в Восточной Европе (www.europe.soundblaster.com)

Белый Ветер - ДВМ (928-7392)

Отдельная благодарность фирмам, предоставившим акустические системы:

RSI (907-1101)

TOP (256-1222)

Sin

	MX300	Live!	Без звука
Pentium II 450	30,4	42,2	47,2
Pentium II 300	19,7	28,3	32,2

Half-Life

	MX300	Live!	Без звука
Pentium II 450	50,2	65,8	70,3
Pentium II 300	35,8	45,5	48,6

Таблица 1

	Коэффициент нелинейных искажений	Коэффициент нелинейных искажений + шум	Сигнал/шум
Sound Blaster Live! (фронт)	0.0064%	0.0163%	75.8 дБ
Sound Blaster Live! (тыл)	0.0024%	0.0118%	78.5 дБ
Monster Sound MX300	0.0072%	0.0179%	74.9 дБ

Окончание. Начало см. в #2'99

Милость к Падшему

ЧАСТЬ 2

• Михаил Калинченков •

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ Myth 2: Soulblighter

Каждые 940 лет в мир приходит зло. Один из правителей Тьмы спускается на Землю, дабы завершить цикл и ознаменовать начало новой эпохи. Но сегодня миру грозит полное уничтожение. Лорд-изгнанник хочет искоренить добро и установить вечное царство Зла. Имя ему — Губитель Душ... Спасти мир, а заодно успешно пройти Myth 2 до победного конца вам помогут эти советы.

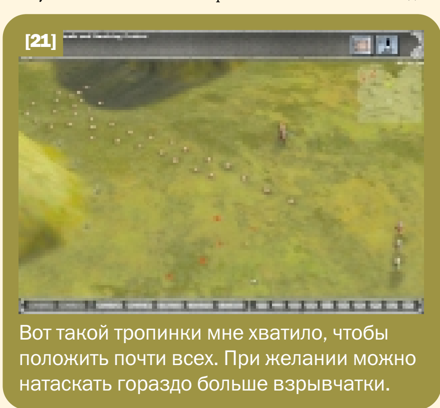
[20] Враг упорно не хочет идти в обход и — находит свою смерть.

Глава 20. Убийство ворон. 21 апреля

Убить-то мы его убили, да на обратном пути попали прямо в лапы Губителя. Теперь надо выбираться самим и выручать Deceiver'а. Как только управление перейдет в ваши руки, хватайте лучников и выбегайте на дорогу. Оттуда расстреляйте выходящих Mauls и освобождайте берсерков. Сотрите в порошок набегающих Ghols и шагайте по дороге. Недалеко от стены расставьте войска на обрыве, а берсерком выманите охрану. С теми, кто находится за стеной, сложнее. Как правило, Ghols не вступают в бой, а бегут жаловаться Губителю. Чтобы не дать им уйти, разместите трех берсерков возле дальних ворот, а у ближних поднимите тревогу. Таким образом будут уничтожены и гарнизон, и охранники Ghols. Не забывайте освобождать пленников. Теперь аккуратно пробирайтесь по краю карты. Также не дайте уйти охранникам Mauls. Недалеко от лагеря Губителя в стене спрятан кристалл. Заберите его самым здоровым берсерком. Верните всех обратно на обрыв, а этим храбрецом пробирайтесь к башне, где заточен Deceiver. Если повезет, берсерк останется в живых. Deceiver пойдет общаться с Губителем, а вы спокойно громите сверху всех, кто придет (Stygian Knights сами не подойдут, но их легко вынести гранатами). Чтобы закончить миссию, отодвигайтесь в верхний правый край карты.

Глава 21. Руки, головы и дымящиеся воронки. 21 апреля

Единственная призовая миссия в игре. Если ее проиграть, война все равно продолжится. А задача наша проста: уничтожить запасы взрывчатки. Начало. Выведите

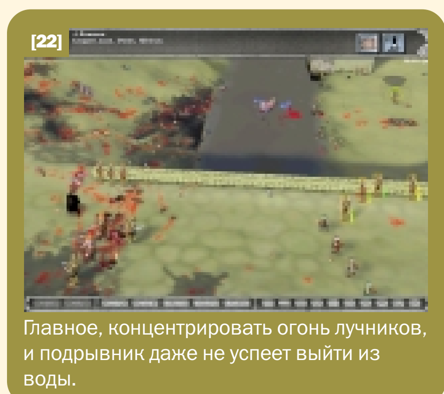


[21] Вот такой тропинки мне хватило, чтобы положить почти всех. При желании можно натаскать гораздо больше взрывчатки.

лучников немного вперед и стойте на месте. Через некоторое время один за другим начнут подходить отряды. Сперва покажется, что с ними не справиться, но посмотрите: уничтожение одного подрывника влечет за собой гигантский взрыв. Оставшихся добьют Heron'ы. Двигаетесь дальше. Забавная картина: Ghols таскают взрывчатку в тележку. Обрадуйте их фейерверком! Теперь, если повернуть налево, вы обнаружите Soulless, стерегущих подрывников. Тот же прием, и перед вами голая выжженная поверхность. Справа целая гора взрывчатки, охраняемая Ghols. Их может вынести один карлик, а вот взрывчатку пока не изводите. В центре долины находится проход к основным силам врага. Так просто с ними не справиться. Устройте им западню: обложите весь проход взрывчаткой. Поверьте, это зрелище вознаградит вас за все мучения. Теперь, избавившись от ненужных свидетелей, взрывайте все, что можно взорвать.

Глава 22. Дамба. 23 апреля

Окрыленный успехами, Олрик бросился со своим легионом в погоню за Губителем и, естественно, почти попал в окружение. Если противник взорвет дамбу на реке, император будет отрезан от своих резервов. Задача ясна? Менять построение войск не стоит. Натиск ощущается только в первые минуты. Направьте энергию варлоков на лучников и Mauls, а ваши лучники пусть бьют Ghols. Не беспокойтесь, если некоторые из них все-таки заложат взрывчатку. Главное — не допустить к ней подрывников. Эти



[22] Главное, концентрировать огонь лучников, и подрывник даже не успеет выйти из воды.

ребята будут появляться из воды поодиночке, поэтому достаточно лишь натравить на них лучников. Следите за своими тылами: скорее всего, в последние минуты будет совершено нападение сзади.

Глава 23. Шивер. 25 апреля

Правая рука Губителя — демоница Шивер. Каких бед она может натворить в последней схватке, никто и не возьмется предсказать. Лучше всего, если она до этого боя не доживет... Deceiver стойко переносит все удары Шивер, но при его приближении она убегает. В вашем

отряде сплошь герои – ребята, отличающиеся повышенной быстротой, меткостью и силой. Из чего следует, что болтающиеся повсюду Soulless не помеха одинокому лучнику. Ближе к каньону появятся толпы Thrall'ей. Варлок и карлик вполне могут остановить их. В крайнем случае немного отступите и продолжите избиение. В самом каньоне будьте осторожны, не допустите окружения. Покинув ущелье, двигайтесь на северо-запад. Последним испытанием станет кучка миркридий. К сожалению, дальнейшее развитие событий вы будете только наблюдать, так что поучаствовать в убиении Шивер никак не удастся.

[23] Надо успеть положить этих раньше, чем остальные зайдут с другой стороны.

Глава 24. Второе рождение. 25 апреля

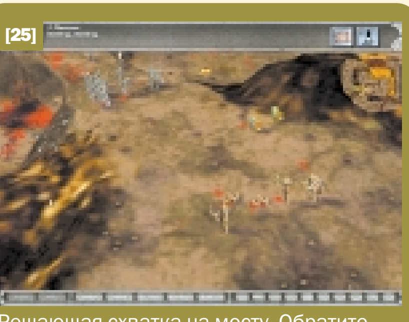
Губитель совсем рядом, на другой стороне реки. Волшебный меч в руках императора, начинаем травлю! Сразу же отправляйте императора к реке. Толпу миркридий, которая вскоре появится, он, конечно, не остановит, но бОльшую часть положит точно. Твари, кстати, не обратят на него никакого внимания, они нацеливаются в первую очередь на слабые войска. Пересекать реку еще рано, сначала выманите из ее глубин спрятавшихся Thrall'ей. За ними с другого берега подойдут Fetch'и. Теперь одним императором переходите реку и шагайте до тех пор, пока не встретите Губителя. Он нашлет на вас толпу миркридий, большинство из которых император должен уничтожить. Оставшиеся в живых побегут на другой берег, и чем меньше их будет, тем легче придется Heron'ам. Постарайтесь, чтобы их выжило хотя бы четверо... А вот сейчас всем можно смело шагать к своему повелителю. Пройдя немного вперед, расстреляйте подрывников – они унесут в могилу и окружающих миркридий. Далее берите Олрика и всех Heron'ов и ведите к магическому кругу, в котором стоит Губитель. По дороге на императора могут накинуться Черные Демоны, для них-то вы и взяли с собой гвардию (внимание: в круг вводите только императора, остальных Губитель убьет с одного удара). Непродолжительная схватка, и Лорд позорно скрывается в пещере... Все еще впереди.

[24] Подрывники, прятавшиеся в воде, клюнули на приманку. Теперь им конец.

P.S. Два общих совета по миссии: не стойте рядом с Олриком во время боя; не обращайте внимание на фланговые войска – они выполняют роль буфера.

Глава 25. Кузница. 27 апреля

Вводить в курс дела, думаю, не стоит. Скажу одно: надо торопиться, иначе Губитель такого наколдует, что плохо будет всем... Заградотряд в самом начале легко выносится карликами и лучниками. Далее проходите арку, попутно уничтожая Soulless, и выманиваете на себя здоровенную толпу. Впрочем, быстрые миркридии достигнут вас раньше всех. Чем быстрее вы уничтожите их, тем больше времени останется на остальных. Только прежде советую уйти обратно за арку – узкий проход не позволит обойти вас с флангов. Справились? Теперь победным маршем двигайтесь до выхода к большому лавовому пространству. Здесь Олрик может применить против миркридий два заклинания, оставшихся забьют карлики и лучники. Снова победный марш, теперь уже до мостика (по пути опасайтесь Черных Демонов). Постарайтесь, чтобы до него дошли все карлики, все лучники и хотя бы половина Heron'ов. Итак, проводите Олрика на мостик, применяйте заклинание на миркридий и сразу же назад. Лучники займутся Soulless, а карлики – Thrall'ями. Следите за тем, чтобы они не оказались в зоне поражения Fetch'ей. После этого кровопролития бегите к Губителю, сметайте его немногочисленную охрану... нет, еще не конец. Пока Олрик будет состязаться в колдовской схватке, вам придется оберегать его от вредных воздействий. Оперируйте карликами и лучниками, и до императора никто не доберется.


[25] Решающая схватка на мосту. Обратите внимание: сзади Fetch'и пытаются пробиться вперед для удара по карликам.

...Дикий вопль огласил пещеры, уступ обломился, и Павший Лорд стремительно полетел в раскаленную лаву... Зло повержено, игра пройдена. Поздравляю! EXE

War of the Worlds
Просто введите любой из этих кодов в процессе игры.
youlikeit – рост количества денег
icomeback – все научные разработки
atchooo – уничтожение всех марсиан
punyhumans – уничтожение всех землян

Railroad Tycoon 2
В процессе игры нажмите Tab, затем введите код.
viagra – быстрый рост городов
bigfootgold – выигрыш сценария с золотой медалью
bigfootsilver – выигрыш сценария с серебряной медалью
bigfootbronze – выигрыш сценария с бронзовой медалью
bobo – проигрыш сценария
show me the trains – возможность приобретения всех локомотивов
king of the hill – рост личного капитала на $100 млн.
cattle futures – рост личного капитала на $1 млн.
powerball – рост капитала компании на $100 млн.
slush find – рост капитала компании на $1 млн.

Caesar 3
Кликните правой кнопкой мышки по колодцу, нажмите "alt+k", после чего введите:
alt+v – немедленная победа
alt+c – больше денег, если в данный момент меньше 5000 Dn

Myth 2: Soulblighter
Нажмите Shift и, удерживая клавишу, кликните на New Game для получения доступа ко всем уровням.

Age of Empires: The Rise of Rome
Нажмите Enter, введите код, затем снова нажмите Enter.
stormbilly – создание робота
diediedie – смерть всех противников
e=mc2 trooper – создание суперпехотинца
resign – поражение (сдача на милость противника)
reveal map – вся карта
pepperoni pizza – 1000 единиц еды
coinage – 1000 единиц золота
woodstock – 1000 единиц дерева
quarry – 1000 единиц камня
hari kari – всеобщее самоубийство
no fog – нет "туману войны"!
steroids – мгновенная генерация зданий и юнитов
bigdaddy – появление быстрой машины с ракетной установкой
homerun – выигрыш текущего сценария
icbm – увеличение дальности стрельбы баллист на 100 единиц

101 Airborne in Normandy
Введите код в процессе игры.
airnormandy – новый вылет
angrymandinners – сытые солдаты
prisonpod – отсутствие парашютов
iknow – демонстрация расположения вражеских войск
yougosquishnow – уничтожение всех врагов

Uprising 2: Lead and Destroy
Во время игры нажмите "M". Затем введите один из кодов и нажмите Enter.
chump – бессмертие
dangerous – бесконечное оружие
tuff ass – супероружие
stormy – дождь
way no money – + $5000
slick – самоубийство
done – выигрыш миссии
clearsky – чистое небо
flurry – снег

Охота на телок

• Наталия Дубровская •

СОЛЮШЕН К ИГРЕ Beavis and Butt-Head Do U

Итак, класс отправляется на экскурсию в колледж. Бивис и Баттхед — тоже, поскольку там, в колледже, много телок, которые, разумеется, всем дают. Правда, обалдуи немного замечтались во время учительской речи и не заметили, как все ушли — к автобусу. Поэтому для начала просто выйдем из класса — через дверь, как нормальные дети.

Часть первая: Подписаться на вечеринку

Would you like to shut up, Sir? (Auditorium)

Декан говорит. Долго, нудно, с расстановкой, и не остановится никогда, если не принять определенные меры. Меры подойдут самые классические — то бишь употребительные в классе.

Так, можно встать и походить. Попытаться выйти (учитель Вендриссен на стреме, а к кафедре наших дебилов не пустит сам декан, но попробовать стоит). Задать лектору пару вопросов (например "Куда вы подевали местных шлюшек?" или "Декан" — это от какого имени уменьшительное?"). Поиграть с прожектором, размахивая перед ним руками и гоняя мух. Поприставать к девочке впереди (пока ей не надоест и она не поделится с нами бумагой для заметок). Сделать из этой бумаги пару голубей и запустить на кафедру.

Короче говоря — скучайте, пока у декана не сдадут нервы и он не удалится, грохнув по столу. Тогда можно и на охоту — за телками!

Crash! Boom! Bang! Это Стюарт виноват! (Library)

Пока Бивис и Баттхед не получат восемь крестиков в обходной лист, не видать им вечеринки. А значит, и безудержного веселья с пивом, и разнузданного секса с телками. Так что попотеть стоит!

Сейчас мы займемся делом: будем выбрасывать мусор! На мостовую!

Предлагаю начать с библиотеки: просто потому, что это единственное место, где вожделенную подпись можно получить сразу, а не бродя туда-сюда по кампусу в поисках инвентаря и свежих мыслей.

Залог успеха в этом храме печатного слова — гонки на тележках. Для начала можно покатать Бивиса, вплоть до встречи со стойкой (на такой грохот МЧС прибежит, не то что библиотекарша). Получив задание расставить пострадавшие книги по местам, следует сразу переключиться на Стюарта (он сидит в самом дальнем конце в обнимку с компьютером — строчит доклад по астрофизике. Вот придурок!) — избавиться от книг, вышвыривая их за окно, заталкивая под ковер и выбрасывая на помойку, все равно не получится. Бдительная библиотекарша тут же их найдет и снова водрузит на тележку.

Ясное дело, Стюарта от доклада за уши не оттянешь, хотя прокатиться с ветерком и он не прочь. Единственный выход — этого самого доклада его лишить, бесповоротно.

Хлоп окошком, разметая бумаги на столе! Пока наша толстенькая белокурая жертва собирает их, ползая по полу, тихонько прибираем в инвентарь карточку для доступа к компьютеру, а потом сам компьютер — щелк! Вырубаем, и назад дороги нет!

Ничего бедному Стюарту в этой жизни не осталось — только гонять по проходам на двухосной тележке, оснащенной Баттхедом. Ба-бах!!! — это Стюарт, мэм! Сами видите! Мы все расставили, а он опять все изгадил! Гоняет тут, как...

Вот пусть сам все и расставляет, верно? Верно. Пусть. А вам, мальчики, — подпись!

Юбочка с доставкой (Dorms-1)

Здесь, в общежитии, нас ждет задание совершенно плевое: доставить посылочку в комнату 105. Вроде ерунда, но и к этой задаче можно подойти творчески: скажем, выбросить посылку в мусор и соврать, что отнесли.

Упс! Сорвалось! Симпатичная девушка (пардон! почетная телка!) из комнаты 105 сама спустилась, чтобы спросить о судьбе посылки, и доставку обещали проконтролировать.

И что теперь делать?!

Нырять в мусоропровод, конечно! Еще повезло, что Бивис такой худенький, а в ящике мягко. Кстати, в ящике нашлась банка тухлого арахисового масла — пригодится.

Вот только юбочку из посылки уже погрузили в мусоровоз... Ну что ж, покатаемся еще!

Справа от Бивиса есть рычаг, открывающий бак мусоровоза, юбочка — почти на самом верху замечательного общежитского мусора, под телевизором.

Правда, пребывание в помойке отразилось на нежной ткани не лучшим образом. Придется постирать! Благо, прачечная — в той же общаге, слева от входа. Что постирать — есть, осталось найти чем, в чем и на какие деньги. Но я и об этом расскажу, не волнуйтесь. А пока не забудьте взять из прачечной бесхозные красные трусики — нас ждет Большая Коррида!

Кстати, справа от входа — туалет, куда Бивис начал стремиться еще на лекции. Отправив его в кабинку, вы легко обнаружите отсутствие туалетной бумаги. Спасите друга: во втором слева нижнем шкафчике есть замечательное полотенце. Бивис, разумеется, сразу по употреблении спустит его в канализацию — нейтрализовав сантехника, усердно перепиливающего некую трубу прямо посреди помещения. Пила остается победителю — как и банка жидкого мыла в держателе над раковиной.

Не забудьте взять билет на концерт в пользу слепых — их раздает парень у входа. ЗАДАРОМ, Бивис!

Hey! She's doing it FAST! (Music-1)

Девице с флейтой явно не хватает энтузиазма: надо ее подстегнуть, переключив метроном на пару позиций. Бешеный перестук на второй девушку доконает, и она гордо уйдет, хлопнув дверцей шкафчика (и, увы, защелкнув на ней навесной замок). Пилочкой его, пилочкой (см. Dorms-1)! Вот и флейта в кармане.

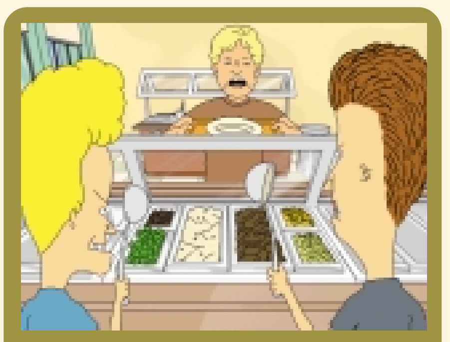
Осталось сделать главное: помузицировать. В лучших традициях настоящего металлического шоу: бум, бум по барабанам, хряп, хряп виолончелью об пол (наш Бивис явно принял ее за большую гитару)! Нет больше виолончели, а нас волокут под микитки к декану — на расправу.

Наказание будет ужасным: отработать смену в кафетерии! Бррр...

Couldn't you give us some food? Immediately! (Cafeteria)

Здесь, в кафетерии (он на главной площади слева), работа нам предстоит вполне аркадная и весьма непростая. Надо обслужить толпу студентов, точно выполнив

их заказ и не перепутав порядок накладывания на тарелку шести неаппетитных блюд, предложенных к раздаче. Порядок этот меняется при каждом заходе, поэтому подсказка здесь может быть только одна: заказ повторяется от клиента к клиенту, к нему просто добавляются новые позиции: например, первый говорит "картошка, мясной рулет, кукуруза!", второй – "картошка, мясной рулет, кукуруза, мясной рулет!", третий – "картошка, мясной рулет, кукуруза, мясной рулет, сельдерей!". Учитывая, что при этом надо держать темп и не злить клиента медлительностью, получается довольно загрузно, особенно для Бивиса и Баттхеда – так что смотрите в оба.


Слева направо: бобы (beans), картофель (potatoes), мясной рулет (meatloaf), желе (jello), сельдерей (celery).

Справившись с заданием, не торопитесь к декану с отчетом: заправьтесь сперва салатиком. Главное – насыпать побольше перца, тогда аллергирующий Бивис обчихает клиента напротив, тот уйдет с бранью – и уже никто не помешает Бивису украсть щипцы для салата! Тоже вещь хорошая.

Hey, let's milk this guy! (Agriculture-1)

Набрать яиц из курятника и подоить корову! Это задание для тупой деревенщины, а не для таких продвинутых пацанов, как наша парочка. Соответственно, корова ушла вместе с выменем, а яйца оказались на полу – и яичницей им уже не стать. Прежде чем догонять буренку, пообщайтесь с ее партнером в соседнем стойле: молока от этого монстра с медным кольцом в носу нам не получить, зато у него (то есть рядом) есть вилы.

Общительный Бивис с удовольствием помахает перед носом у быка красными трусиками (см. Dorms-1), и за то время, что бык топчется на Бивисе, Баттхед вполне успеет эти самые вилы прихватить.

У входа на скотный двор висит прекрасный электрошокер – пригодится для работы с Бивисом.

You're sure holding this cow's boobs, Beavis! (Dorms-2)

Оскорбленная корова удалилась стоять возле общежития – бог ее знает, почему. Там же, у общежития, скорее всего, болтается расстроенная блондинка выдающихся телесных достоинств: она заблудилась по дороге в арт-класс, где ей предстоит демонстрировать обнаженную натуру. Ее спасет хорошая карта местности (слева, на стенде). Вытащить карту из-под разбитого стекла можно только одним инструментом на свете – щипцами для салата (см. Cafeteria)! Счастливая модель убежит позировать, а мы можем смело приступать к вечерней дойке. (Внимание: если вы девушку упустили или на этот раз ее здесь просто не было, вы легко найдете ее позже, выглянув из окна радиостудии. Оттуда все видно.)

К корове сразу не приставайте: она просто замычит и опять уйдет в никуда. Сначала предложите рогатой арахисового маслица (из мусорного бака – см. Dorms-1), а уж тогда лезьте с ведром. От такого угощения у коровки сразу расстроится желудок, и инвентарь Бивиса пополнится замечательной коричневой лепешкой натурального происхождения.

Теперь яиц собрать – и прощай, сельское хозяйство.

Hey, Beavis, you've ruined the heart! (Biology)

Распихать пластмассовые органы по их местам во вспоротом брюхе муляжа – дело секундное, если бы Бивис не растоптал сердце каблуком. Зачем – непонятно, но спрашивать теперь поздно, выкручиваться надо.

В банке рядом лежит отличное сердце – большое, красное, настоящее, но больно уж скользкое! Сколько его ни хватай – так и будет по классу прыгать. Придется насадить его, болезное, как соленый грибок, на вилку! Вернее – на вилы для уборки навоза (см. Agriculture-1). Раз – и еще одна подпись в кармане.

Осталось осиротить гремучую змею в аквариуме: пока Баттхед играет на флейте (см. Music-1), змея с удовольствием вцепится в нос сунувшемуся в аквариум Бивису, и за время их впечатляющей борьбы первый спокойно заберет змеиные яйца из аквариума. Только забудьте сразу, что они змеиные: мы несем сдавать их в "Сельское хозяйство"!

I like when a chick signs me off, he-he! You know! (Agriculture-2)

То что ветеринар прописал: и молоко (см. Dorms-2), и яйца (см. Biology). Еще крестик!

A highly innovative approach (Art)

Сколько Бивиса ни пинай – он вазу с фруктами рисовать не будет! А значит, и подписи не получит.

Что делать? Да пройти чуть правее – там naked chick, живая и отнюдь не в вазе! (Если на подиуме пусто, см. Dorms-2.)

Такая картина мгновенно пробудит в Бивисе массу инстинктов, включая творческие: созданный им этюд "Телка с большими... и широкими..." произведет неизгладимое впечатление на преподавателя, с готовностью увидевшего в нем ту самую вазу с фруктами. Ап! Еще один крест!

Damn you, Beavis! Why did you do that?! (Communications-1)

Начните с главного: дайте Бивису расколотить микрофон, сделав выполнение задания (ответить на пяток-другой вопросов в прямом эфире) невозможным. Придется искать новый микрофон – вот вам и повод сходить к декану, отчитаться о проделанной работе!

I am very glad, not to say surprised, boys! (Dean's office-2)

Восхищенный нашими успехами в кафетерии декан сделал нам царский подарок: зарылся в бумаги с головой и даже не ойкнет, если Бивис умыкнет клюшку для гольфа, а Баттхед отключит громкоговоритель на стене. Зачем? В гольф мы будем играть, а громкоговоритель... Видели микрофон на стойке в холле? Теперь его можно забрать, без проблем.

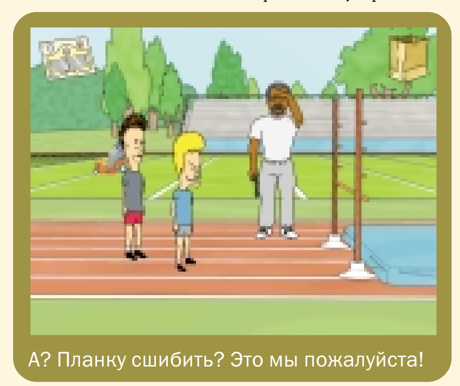
This is the most disgusting thing I've ever heard! (Music-2)

Прощенные Бивис и Баттхед готовы сдавать музыку. Единственное, что надо, – сыграть на виолончели в унисон со злобной преподавательницей. Не вышло? И не выйдет! Убедившись в этом, продолжайте поиски истины, прихватив ноты с рояля. Кстати, слева от входа стоит радиоприемник – включите. Узнали мелодию? Мы слышали ее в радиостудии.

You said BALL... He-he-he!(Track-1)

На стадионе можно повеселиться на славу: и в высоту попрыгать, и мячик для гольфа покидать. Правда, планку Бивис сносит, как буйвол, а мячик вечно летит не туда, но – если честно – мы здесь пока не за этим. Не за спортом. Мы пока будем производить прицельную стрельбу мячиком по тренеру.

Рассчитайте удар так, чтобы вылетевший из-под газонокосилки мяч попал тренеру точно в затылок (удар надо наносить, когда на "схеме Бивиса" появится первый большой темно-желтый сектор). Так врезать, чтоб очки слетели! Мы их тогда сможем подобрать, между прочим.


А? Планку сшибить? Это мы пожалуйста!

We gotta make him blind, or something (Главная площадь)

На площади сидит учитель Вендриссен и тихо наигрывает на гитаре. Надеюсь, вы еще не забыли, что нам нужна мелочь – для стиральной машины, и не только? Так вот, наш пристукнутый преподаватель – прекрасный шанс ее раздобыть.

Сначала заверните в кафешку Java 101 – слева. Там есть отличная банка с надписью TIPS – для сбора мелочи. Нейтрализуем бдительную девицу за стойкой, влив в Бивиса стаканчик местного кофе (всего-то доллар одной бумажкой). Ужасные проявления синдрома Великого Корнхолио, требующего бумаги, потрясут бедную девушку, и пока она вертится за стойкой, взывая к разумуопологумевшего Бивиса с майкой на ушах, Баттхед прекрасно успеет слямзить заветную банку.

Теперь начинаем творить образ слепого музыканта, которому все (по)дают: банку – в футляр от гитары, объяву о концерте слепых – туда же, темные очки – Вендриссену на нос. Ah! We gonna be rich! И можем постирать все, что угодно.

Прежде чем уходить, попросите Вендриссена сыграть песню по украденным у пианистки нотам: нам еще музыку сдавать (см. Music-2)!

Now, do the air! (Communications-2)

Микрофон – в стойку, и отвечать на звонки! Позабавившись от души, отчитаемся перед сонным диджеем на кушетке. Отличный он парень, хоть и грубоват: не только подпись поставил, а еще и пластинку подарил.

Прежде чем радостно скакать на улицу, займитесь му-

Вот это и называется эксплуатацией! Вендриссен играет, а мы бабки гребем!

зыкальной подготовкой: снимите микрофон и установите его в тарелку за окошком. Настроимся на лучшее: на Вендриссена, наигрывающего по нашим нотам (см. "Главную площадь"), — пусть весь кампус его слышит!

I think I've heard this before! (Music-3)

Что нам делать? Да сыграть вместе с преподавательницей, господи!

Ну и прекрасно! Пока Бивис терзает виолончель, врубим радио. Отлично играете, мистер Вендриссен (см. Communications-2)! Теперь мрачной пианистке не отвертеться: хоть и не хочется подписывать, а надо! Мы же типа сыграли... Хе-хе.

You need more energy, or something... (Track-2)

Бивиса надо сперва вдохновить, а потом подстегнуть: напиток Energy при входе на стадион (теперь у нас есть мелочь — см. "Главную площадь") отлично послужит для первого ("Я — Великий Корнхолио!"), а электрошокер — для второго. Получив заряд в задницу, Великий Кукурузо сиганет через планку козликом!

И нам останется всего одна подпись: в общежитии!

That's funny! You're hysterical, guys! (Dorms-3)

Последний аккорд перед Вечеринкой-Где-Нам-Дадут: большая стирка.

Помните шланг на газоне перед общежитием? Его надо пропустить в окошко прачечной. Заливаем машину, кладем туда мыло, украденное в туалете рядом (см. Dorms-1), и насыпаем мелочи (см. "Главную площадь"). Жжжжж! В комнату 105 бегом, потом на вахту с отчетом — и... Ввввечеринка! Веселье без границ!

Часть вторая: Вечеринка! Черт бы ее побрал

The Party! It sucks!

Где?! Где голые телки? Где пиво? Где разнузданный секс?!

Оказывается, наши друзья так надрывались, чтобы попасть на утренник для отличников, с крюшоном и джазом.

Выполнив задачу номер один: попасть на вечеринку, приступаем к сверхзадаче: вырваться с вечеринки. А это непросто: громадный тренер у дверей для того и стоит, чтобы счастливчики не разбежались.

Итак, приступаем: угостим диджея крюшоном. В руки не давать: поставьте стакан на пластинку — так обдаст, так обдаст бедолагу! Теперь музычку поживее: ту, что нам выдал настоящий металлический диджей с радиостудии! Трах-тарарах! Нервы у Вендриссена не выдержали, и затянул он со сцены очередную занудную и гуманистическую балладу — уйдя, наконец, от каната и выдвижных трибун, между прочим.

Разводим тупого качка в зеленой куртке на перетягивание каната с Бивисом, привязываем конец (хе-хе! Она сказала "конец"!) этого самого каната к скобе на трибунах и — тяни, громила! Силы нет, ума не надо!

По трибунам — на лесенку под потолком, оттуда — на стропила, и пешочком — налево, к поднятому баскетбольному щиту над Вендриссеном.

Учителем придется пожертвовать: опускаем щит... ему на голову, увы. Пока "скорая помощь", суд да дело, тихо сматываемся в комнату 105: должны же мы выяснить, где сейчас идет настоящая студенческая вечерина с пивом и телками!

Часть третья: Прописка и выписка

Oh, you sounded just like those two dotted guys! (Комната 105)

Прослушайте сообщение на автоответчике: неизвестная девушка любезно предлагает объяснить путь на вечеринку и даже оставила номер своего пейджера! Отлично! Наговорите на автоответчик новый текст (нажав на кнопку с красной лампочкой), требуя этих самых объяснений, а потом воспользуйтесь телефоном, чтобы вызвать ее.

Вот и все! Мы уже там, на крылечке. Осталась совсем мелочь: вступить в студенческое братство, украв диплом со стены у декана, щит у статуи на площади и голову у бобра (он тут типа местный символ... или вроде того).

Да! Прихватите из комнаты 105 ножницы (они лежат на столе).

All achievements should be admired! (Dean's Office)

Начнем с диплома. Их у декана — полная стенка, но без адекватной замены он ни с одним не расстанется, так что навестим сначала психиатра (следующий кабинет).

Подарите ей шедевр, созданный Бивисом в арт-классе: восхищенная специалистка по психическим патологиям тут же загорится желанием повесить его на стену. Теперь создадим обстановку поинтимнее, закрыв жалюзи и вырубив свет. Пока в кабинете царит тьма, схватите снятую со стены картину и спрячьте в инвентарь. Сеанс окончен! Можно уходить.

Гадость в розовых тонах, изображенная на похищенном полотне, ни в коей мере не напоминает обрамленный диплом. Так что вставим туда сертификат с первой "вечеринки" (уж он-то похож!) и займемся натиркой полов: набросившись с полотером на ближайшую к стене лужу, Бивис, несомненно, посбивает все развешенные в кабинете дипломы. Теперь подменим один из них на наш сертификат — о-ля-ля! Остались только щит с площади и голова бобра!

Wow! It mast have been a hell of a big bird! (Главная площадь)

Ну вот, именно сейчас наш щит оказался под надежной охраной: толстый зануда драит его тряпочкой и уходить явно не собирается.

Придется статую слегка оживить, добавить немаленькую капельку реализма: достаньте коровью лепешку (см. Dorms-2) и пристройте на постамент у лошади под хвостом. Уборщик со стонами и воплями понесет ее прочь, а вы начинайте отпиливать щит (голыми руками его не возьмешь).

Гм... нет больше на площади ни лошади, ни всадника — зато у нас есть щит!

Hey, Beavis! Let's bring this whole beaver to the party! (Track)

Две телки-болельщицы и один бобер в полном прикиде тренируются на поле, изображая на тележке весьма примитивную пирамиду из трех, а косильщик лужаек тем временем бросил свой агрегат и чинит аппарат с газировкой при входе.

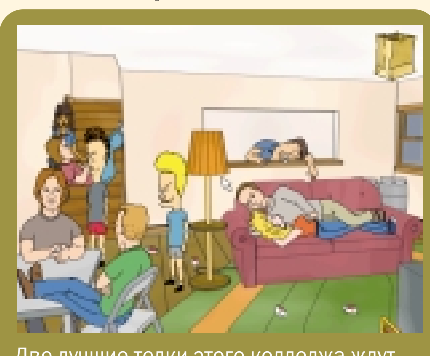
Конечно, газонокосилку надо бы угнать — но как? Ключи привязаны к косильщику цепочкой! Так ножницами ее, ножницами (см. "Комната 105")!

Правда, угнать газонокосилку пока не получится: шуму много. Открываем ключами склад, достаем мегафон и отдаем его девицам на поле. Ужасающие победные вопли заставят косильщика нацепить наушники — вот тут и садимся за руль, и гоним на поле! Там остается прицепить тележку к косилке и рвануть на вечеринку без предупреждения — несчастный бобер тут же останется без головы, обещаю!

Часть четвертая: Нас ждет Земля обетованная, Бивис!

Damn it! This stupid thing is empty!

Как это ни удивительно, никто на вожделенной вечеринке Бивису и Баттхеду не то что давать — с ними даже разговаривать отказываются. Более того, пока мы бегали в поисках бобровой головы, они ухитрились выжрать все пиво, и даже бармен заснул.


Две лучшие телки этого колледжа ждут вас! За мной, друзья!

Остается подбирать банки с пола, высасывая последние капли, и бродить туда-сюда, выслушивая оскорбления и мелкие угрозы. Вот и бродите, подбирая банки, пока Бивис с Баттхедом не подерутся. Тогда события примут другой, куда более веселый, оборот.

Два крутых завсегдатая предлагают честную сделку: вот вам пистолеты для пейнтбола, прорветесь через все здание в помещение, где лежат ответы к завтрашней контрольной и принесете их нам, — мы вас проводим в комнаты, где томятся две самые прекрасные телки этого университета! Принесете ответы, и они — ваши!

Тут, пожалуй, советы и кончились. Могу только порекомендовать стрелять очередями и почаще сохраняться для закрепления успеха: враги всегда выскакивают в одних и тех же местах, так что руку вы набьете быстро!

Удачи, Бивис! Удачи, Баттхед! И все такое. EXE

Окончание. Начало см. в ## 12'98, 1-2'99

Half-Life своими руками

• Господин ПэЖэ •

WorldCraft 2.0: УРОК ЧЕТВЕРТЫЙ

Вот и пришла пора прощаться, неутомимый виртуальный строитель! Не потому, что я куда-то денусь, и не потому, что тебя завтра отстрелят любители Дюка Ньюкема, не к обеду будь помянут. Просто дальше ты пойдешь сам, без моей дружеской руки, пихающей тебя пониже спины. Самому придется разбираться, почему не работает редактор, самому выяснять, как лучше всего сделать скалы или деревья. Но не горюй — если ты осилил три предыдущих урока, я тебе уже просто не нужен.

На прощанье

Но на прощанье все-таки расскажу то единственное, что надо было рассказывать с самого начала, предоставив тебе самому разбираться с англоязычной инструкцией. А единственное — это краткий, как история КПСС, курс дизайнерского мастерства. Имел я неосторожность в прошлом номере пообещать описание работы с другими редакторами, но оно, к счастью, простое и короткое — достаточно указать интернетовские адреса, где их можно скачать (www.planetquake.com/quark, www.qoole.com (с ним творится что-то странное в последнее время, так что загляните и на http://qoole.gamedesign.net/) и www.planetquake.com/qeradiant/) и сказать, что никаких отличий в работе с Half-Life не прибавляется, разве что интерфейс у каждого редактора свой. Можно еще смело порекомендовать пользоваться QuArK (Quake Army Knife), он самый мощный и удобный на сегодня. А около месяца назад он к тому же стал почти бесплатным (см. новости прошлого номера).

Камень на камень, кирпич на кирпич...

Итак, театр начинается с вешалки, а дизайн — с первого браша. Казалось бы, чего проще — клади и клади, постепенно и уровень получится. А вот и нет — хотя есть признанные мастера уровнестроения, которые делают все "из головы", но это достигается долгой практикой. Нам, смертным, гораздо лучше по старинке, методом "от общего к частному".

Для начала — определить маршруты движения игрока и разложить (на клетчатой бумаге или прямо в редакторе) кубики там, где потом будут комнаты и лестницы. Потом превратить их в комнаты (как можно более простые и грубые) и день-другой побегать по ним, представляя себе процесс игры. Понятно, что для игры в одиночку нужно предусмотреть все места, где игроку придется побывать по дороге к финишу, и все препятствия, которые он преодолеет, а для сетевой игры все сложнее — придется думать еще и о местах для "разборок", о "заправках", о том, как не дать одному игроку контролировать весь уровень... Короче, на этом этапе каждый кубический сантиметр уровня должен быть продуман до мелочей.

Итак, коробка у нас есть. Большинство редакторов позволяют делить объекты на группы — и этим обязательно надо воспользоваться. Каждая комната — группа. Каждая логически связанная часть объектов — группа. Так не только легче найти нужную вещь среди сотен объектов, но, главное, можно для тестирования компилировать не весь уровень, а только ту его часть, над которой сейчас идет работа. А дальше — потихоньку работать над каждой комнатой, до упора и позеленения.

В Quake Army Knife самый удачный интерфейс и очень мощное дерево объектов.

Каменные джунгли

Следующий шаг — то, что обычно называют дизайном. На самом деле, разумеется, все предыдущее — тоже он, родимый, но против традиций не попрешь, так что приступим к "настоящему" дизайну. Конечно же, никаких жестких правил здесь нет и быть не может — иначе уровни давно уже генерировал бы компьютер, но начинающие очень часто делают одни и те же ошибки — и в результате ими, уровнями начинающих, забит весь Интернет, а хороших работ очень мало.

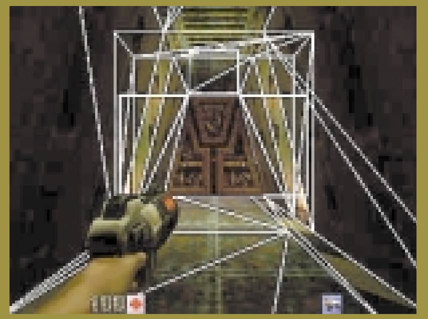
Например, страх перед трехмерным моделированием (увы, оправданный — непростая это штука) не дает новичкам использовать хотя бы наклонные поверхности. Да, трудно представить себе, как такой браш ляжет, если его повернуть, но если этого не сделать — уровень превращается в коробку из-под обуви. Смелее, помните о цилиндрических башенках, наклонных помостах, срезанных углах, трапециевидных дверях, экзотических светильниках... Да что там, всего не перечислишь.

Одна из главных проблем — текстуры. Да, немудрено потеряться, когда перед тобой тысяча-другая текстур, зачастую отличающихся совсем чуть-чуть. Поделите их на группы (в некоторых редакторах это уже сделано добрыми авторами), выберите заранее такие текстуры, которые хорошо подходят друг к другу, и не пытайтесь положить деревянную балку на железный столб — все должно соответствовать выбранному стилю уровня. Средневековье — так используйте камень, кое-где дерево, вместо лифтов — лестницы. Космическая станция — поставьте лифты, телепортеры, блестящий металл и загадочные экранчики. Если удастся придумать сюжет, и одна половина станции, к примеру, будет повреждена — не делайте каменных развалин, откуда им там взяться? Тот же металл, но обгорелый, оплавленный, проеденный кислотой... Разбитые экраны, проломленные панели.

И, умоляю вас, не надо жалеть времени на мелочи! Не-на-до! Если у вас деревянная наклонная балка — никуда не деться, придется сесть и вручную повернуть текстуру на ее гранях. Ибо ни один столяр не будет резать балку наискосок — обязательно вдоль, а ведь по умолчанию текстура будет параллельна полу. И таких мелочей даже на маленьком уровне — сотни.

Блеск и нищета...

Почему-то именно источники света становятся самым большим препятствием на пути к успеху. Как это ни странно,



Натурально выглядящие горы требуют гораздо больше полигонов, чем любые комнаты.

но создать красивую и правдоподобную архитектуру удается довольно многим (не всем, конечно, но положение не очень страшное). Наложить текстуры со вкусом может примерно половина из оставшихся. Но когда дело доходит до освещения... От силы десяток-другой процентов из тех уровней, что имеют и нормальную архитектуру, и правильно подобранные текстуры, способны порадовать глаз освещением. А ведь именно от него зависит эффект присутствия и, в конечном счете, впечатление от уровня.

Для начала осмотримся. Вообще, дизайнеры уровней – люди с острыми глазами, режущими бетон на браши с любого расстояния. Сходим в библиотеку и полистаем книги по архитектуре и туристические альбомы с фотографиями церквей, замков, творений великих архитекторов. Конечно, не надо копировать собственную квартиру или собор Василия Блаженного – никому он не интересен в виде Quake- или Half-Life-уровня. А вот запомнить, как оформлены окна, где крепятся перила и откуда падает свет – просто необходимо.

Бой с тенью – пожалуй, самое сложное. Quake-архитектура, по большому счету, точно копирует "настоящую". Разве что сборка идет из панелей, а не из отдельных кирпичиков, да и инструменты поумнее, чем у плотников или каменщиков. Так что с ней вопросов нет, надо просто работать. А вот модель освещения, увы, от настоящей отличается, как день от ночи...

Начнем с того, что точечных источников в природе не бывает, а весь свет на уровне (даже тот, что исходит от текстур) на самом деле – множество точечных источников. Каждый из них дает свой набор теней, увы, достаточно резких. Почти все хотят отделаться малой кровью, сэкономить время компиляции, и ставят источников поменьше, зато помощнее, и в итоге вместо мягкой, переливчатой тени, какая бывает в жизни, мы обычно имеем два-три мощных фонаря, засвечивающих все вокруг до ослепления, и окраинные части уровня, тонущие в темноте.

Так нельзя. А чтобы понять, почему нельзя, придется поговорить о науке. Итак, сначала – о биологии. Человеческий глаз – отличный прибор, он способен различать яркости, отличающиеся во многие миллионы, если не миллиарды раз (от прямого солнечного света до отдельных фотонов в полной темноте).

Биология биологией, а физика, увы, важнее. Монитор (а точнее, его люминофор) способен воспроизводить куда более узкий диапазон, во многие тысячи раз. И потому показать одновременно яркую лампочку и темную тень на экране невозможно, как ни исхитряйся.

Конечно, это не повод горевать, но помнить о том, что завышенная яркость приводит к жуткому результату (выцветанию текстур), обязательно надо. Лучше поставить пять источников с яркостью 100, чем один с яркостью 500. Резкие тени (которые к тому же имеют гадкое свойство изображаться ступенчато – разрешение lightmap'ов, которые за это отвечают, сделано более низким, чем для основных текстур, чтобы сэкономить память и время компиляции) допустимы только для "особых случаев" – чтобы подчеркнуть красивую архитектурную деталь или создать тень для игры в прятки.

Одна и та же комната с разным освещением. Сразу два урока: подбирайте оттенок и яркость света под текстуру (чтобы не было пятнистых полос) и не усердствуйте с яркостью — тени очень добавляют реализма.

О вечном

"Урок" заканчивается, расставаться жаль, но главное уже сказано: помните, что по этому уровню пробегут сотни человек. Не жалейте своего времени, старайтесь сделать как лучше – ведь как хуже обычно получается само...

Да, и последнее: раздобудьте доступ в Интернет – и сидите там до упора, добрые дизайнеры щедро делятся своими секретами. Вот пара адресов, которые стоит посетить (и это далеко не все – только вершина айсберга): http://www.halflife.net/workshop/, http://www.gamedesign.net/, http://www.quake2.com/qworkshop/, http://www.planetquake.com/QuakeLab/. Пройдите по ссылкам, каковых там в изобилии, и читайте, читайте, читайте... EXE

Populous 3: The Beginning

Для ввода кода необходимо нажать TAB+F11 и набрать byrne.

TAB+F3 – все здания
TAB+F4 – все заклинания
TAB+F5 – увеличение маны

WarGames

В процессе игры нажмите "t" и введите код.

saladtossed – любой уровень
hermes – ускорение создания юнитов
morningafter – отсутствие "тумана войны"
gimmiegimmie – возможность постройки всех зданий без Командного центра
unclejohn – режим Бога
chaching – 10000 денег
mrmuscle – улучшение брони
coffee – повышение скорости
shaft – повышение огневой мощи

SimCity 3000

В процессе игры нажмите Ctrl+Shift+Alt+C, наберите код и нажмите Enter.

pay tribute to your king – все награды
i am weak – все здания
call cousin Vinnie – безвозмездное получение денег
zyxwvu – в наградах появляется SimCity Castle (вводить только после предыдущего кода)
salt on/off – превращение пресной воды в морскую (и наоборот)
terrain one up/down – поднимание/опускание уровня поверхности на единицу
terrain ten up/down – поднимание/опускание уровня поверхности на десять единиц
garbage in, garbage out – все "мусорные" предприятия
power to the masses – все энергетические предприятия
water in the desert – все водные здания

Dominant Species

В процессе игры нажмите "~", чтобы активизировать консоль, затем нажмите Enter и введите код.

spawn cisco 1 – создание engineer's dog
armorofgod 10000 – невидимость выделенных юнитов

Tom Clancy's Rainbow Six

В процессе игры нажмите ", затем введите код.

avatargod – неуязвимость контролируемого персонажа
teamgod – режим Бога для всей команды
explore – отключение условий победы
5fingerdiscount – перезарядка оружия
nobrainer – отключение AI

Чтобы выжить

• FRAG Сибирский •

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ Rainbow Six: Eagle Watch

Rainbow Six — игра очень и очень непростая. Несмотря на внешнюю защитную оболочку — очевидную “хитовость”, она обладает острыми углами, на которые напарываются искренне желающие понять и оценить. Взять хотя бы искусственный интеллект, который на уровнях сложности “Veteran” и “Elite”, ведет себя настолько беспардонно и, как это ни патетически звучит, “круто”, что опущенные в бессилии руки и решение, что “нервы дороже”, влекут за собой уровень “Recruit”. Что не радует...

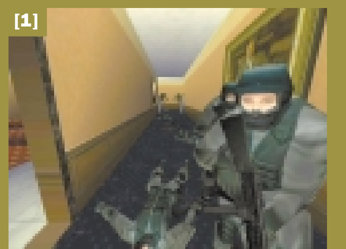
День первый: Знакомство

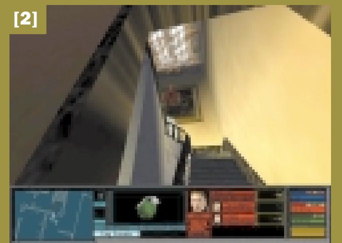
Позвольте представиться, как подобает: я — ваш худший ночной кошмар. Вы — никто и ничто, глина, из которой я с божьей помощью собираюсь вылепить хоть сколько-нибудь стоящих бойцов. Вы здесь, потому что не желаете больше получать пули из дешевых китайских АКМ, не хотите смотреть на плавающие в крови тела заложников, слышать пронзительную сирену, оповещающую о подрыве спрятанных в подвале бомб, кричать своим напарникам, чтобы они <нецензурно> наконец <нецензурно> убрались с линии огня и дали снять того парня... Короче, вам надоело проигрывать. Раз вы пришли сюда, легкий путь не для вас... И я рад этому. Может быть, кое-кто из вас и станет не асом, не профессионалом, не суперменом — все эти слова не значат ничего в применении к работе, которой вы решили себя посвятить, они слишком стереотипны и однозначны. Вы станете виртуозами, — так еще называют фехтовальщиков, тореадоров и музыкантов — и стрелков.

Курс обучения — ваши круги ада, состоит из следующих дисциплин: Команда, Экипировка, Планирование, Действие. Просто, как четыре 9-миллиметровые пули в голову.

День второй: Команда

Отбор команды, процесс, именуемый в Голливуде “кастингом”, — самое простое и малозначимое действие. Вас не должно волновать, что стоит в графе “национальность” у парня, который пойдет в бой сзади, не должны волновать цвета его флага или смазливость физиономии. В параметрах бойцов — всей этой куче голубых измерительных полосок с пометками “agression”, “leadership”, “stamina”, “stealth” — много начинки, обычного выпендрежа, повода ввести в отряд очередного Джека Райена, Джейка Графтона или Индиану Джонса, но, поверьте, в настоящей заварушке вы будете молиться, чтобы такая вот полосочка “firearms” у напарника оказалась заполненной до отказа, потому что ваша обойма пуста, а пистолет на поясе, все равно что в камере хранения, и боевик в грязном комбинезоне поднимает свой “Узи”, чтобы снести вашу голову под журнальный столик. “Aggression” и “self-control” проявятся, если вся группа окажется под огнем — тут решится, будут ли бойцы умирать безропотно, один за другим, или одной очередью раненый ведомый скосит всех нападающих. Остальные параметры практически бесполезны, но если уж вы хотите ввязаться в драку, почему бы не использовать все шансы?





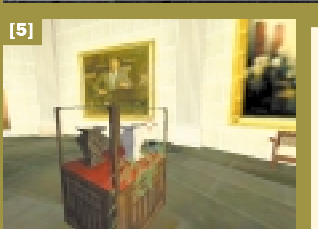
[1] Обычный коридор, обычная работа...
[2] Великолепный образчик правильного употребления гранаты. Обратите внимание на летящее с потолка стекло.

Так, бойцов в команду стоит набирать лишь из специализации “Assault” — у них хоть как-то проявятся личные качества, а с функциями “Recon” и “Demolition”, а уж тем более “Electronics”, эти боевики вполне способны справиться без посторонней помощи. Если подойдут к концу личные дела с фотографиями, переходите на резервистов — это лучше, чем таскать с собой в бой раненых.

...Как видим, мера предосторожности оказалась совсем не лишней.

День третий: Экипировка

Посмотрите для начала: вот автоматические пистолеты — два “Хеклер энд Кох”, одна “Беретта-92”, один “Пустынный орел-IMI 50”; вот пистолеты-пулеметы — опять “Хеклер энд Кох”, еще одна из его модификаций — HK MP5 PDW — оружие личной защиты, укороченная модель; вот штурмовые винтовки (эти самые “автоматы”...) — M16-A2 и модификация CAR-15, все тот же “Хеклер”, компактная модель G36K, эти экземпляры — калибра 5,56, плюс почти что снайперская HK G3A3 калибра 7,62 миллиметра; полуавтоматические винтовки представлены ружьем Бенелли — дробовиком, из которого профессионал может делать до трех выстрелов в секунду. А теперь уберите все это с глаз долой. Единственное, что нас интересует, это HKMP5-SD5 с прибором бесшумной и беспламенной стрельбы (ПББС), больше известным как “глушитель”, магазин на тридцать патронов, три режима стрельбы. Вот этот ПББС — залог вашей победы. Можно еще таскать с собой пистолет 45 калибра с глушителем и кучей запасных обойм, но кого вы сможете уложить из HK45 Mark23? А шум — любой шум, а особенно выстрел, — это, пожалуй, единственная вещь (помимо винтовочной пули и осколочной гранаты), что способна прикончить вас на месте. Услышав выстрел, убивают заложников и взрывают бомбы; услышав выстрел, плохие ребята собираются со всего уровня, как мухи на шоколад; услышав выстрел, поворачиваются в вашу



[3] Штурм главной лестницы Капитолия увенчался успехом. **[4]** Из окошек в книжном стеллаже получились замечательные бойницы... **[5]** ...А вот из стеклянного куба укрытие хлипкое.

сторону часовые. Может быть, позже вы научитесь одиночными из штурмовой винтовки M16-A2 или HK A3G3 отстреливать противника с максимального расстояния, откуда доносится лишь слабый отзвук, но я к этому не буду иметь ни малейшего отношения – я пытаюсь научить вас выживанию, а не охоте.

Теперь остальное... Бронежилеты – расцветка и фасон по боку, главное – баланс между мобильностью и защищенностью. В полном комплекте защиты с плексигласовым щитком на физиономии вы похожи на блуждающую нефтяную вышку. Вы неповоротливы, как потомок слона и черепахи, и при этом чувствуете себя неуязвимым – а ведь достаточно одной пули в лицо, чтобы вся эта груда растянулась на полу. Легкие доспехи – для танцоров, любителей "качать маятник", играть со стреляющими "Узи" и АКМ в кошки-мышки. Вас могут свалить одной пулей, и при этом ощущаешь себя балериной. Я сам из таких любителей станцевать, полюбоваться на физиономию парня, только что изрешетившего три стены комнаты и не задевшего соперника. Но пока лучший выбор – средний бронекомплект, совмещающий в себе достоинства и недостатки двух предыдущих.

Гранаты и ослепляющие вспышки... Использование "frag grenades" – сродни браконьерству, эта штука валит практически всех в пределах прямой видимости, если не осколками, то взрывной волной. Берите их, если вас не волнует, насколько грязно будет в доме после окончания работ. "Flashbang", наоборот, требует ювелирной точности в обращении: она позволяет выиграть пару драгоценных секунд при дуэли, если вовремя отвернуться при вспышке, но не вздумайте использовать ее при освобождении заложников. Вы нейтрализуете – причем временно – от силы одного террориста, в то время как остальные будут настороже и перестреляют всех. Взрывчатка для выжигания дверей – ужасно шумная штука, и применять ее имеет смысл лишь в одном случае: если вплотную за дверью стоит часовой.

Комплекты по обезвреживанию бомб, взлому замков и установке электронных жучков рассматривать не будем, как несущественные – все, что они могут, это немного ускорить процесс и занять драгоценный слот, предназначенный для запасных магазинов. Сенсор для обнаружения теплового излучения неудобен и сложен в обращении, а потому бесполезен.

Простой план.

День четвертый: Планирование

Если бы у нас с вами было еще столько же времени, я бы, может, и смог преподать вам тонкости работы с двухмерной и трехмерной картами, режимами перемещения, комбинированными специальными приказами и установками "Recon", маршрутами одновременного штурма... Это тема для отдельного курса – но при этом вещь сугубо добровольная, можно сказать, факультативная, для стратегов-заочников. Пропустите ее, и вы не многое потеряете. В конечном итоге все зависит только от вас – и было бы ошибкой в критический момент полагаться на действия команды прикрытия, движущейся по маршруту, наспех проложенному на карте.

Главное, что надо усвоить, – четыре "гоу-кода", сигнала к дальнейшему продвижению. Заранее прокладываете маршруты группам, а потом синхронизируете их действия от waypoint'а к waypoint'у, в нужный момент подавая сигнал "альфа", "браво", "чарли" или "дельта" для групп "Красное", "Синее", "Зеленое" или "Золото", – и они переместятся на следующую позицию именно тогда, когда вам нужно. Из прочих установок отмечу лишь "engage" – "вступить в бой", при которой бойцы будут уничтожать все на своем пути.

Обычные схемы совершенно не помогают в лабиринтах многоэтажных зданий, и чтобы хоть немного ориентироваться, стоит использовать трехмерные модели.

День последний: Действие

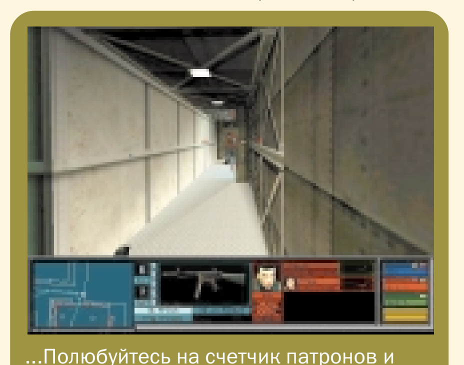
Все сказанное выше – вступление, пролог, затянувшаяся увертюра. Настоящее дело начнется лишь сейчас, с появлением надписи "simulation engine loaded", и вы останетесь наедине со своими страхами, и все, что было до этого, не будет иметь значения... Все предварительные приготовления действуют исподволь, в шести случаях из десяти вы и не заметите, что вас спасла предусмотрительность в выборе оружия или погубило отсутствие плановых установок.

Не двигайтесь с места. Первым делом определитесь, хотите ли воевать, так сказать, с поднятым забралом – то есть на максимальном размере экрана. Выбрав его, вы теряете все индикаторы членов групп, мини-карту, на которой видимые террористы обозначены красными "активными" точками и которая не раз спасет вам жизнь, показатели количества патронов в обойме и текущего режима стрельбы, и приобретаете эффект присутствия и ничем не ограниченный обзор. Когда все ваши бойцы погибнут, когда вам нечего терять, кроме своей никчемной жизни, такой режим в самый раз, во всех остальных случаях панель внизу экрана необходима.

На уровне сложности "Elite" любая ошибка, осечка любого из команды приводит к фатальным последствиям – террористы стреляют в двери на опережение и убивают заложников при малейшей тревоге. Имеет смысл выходить на задание в одиночку – или с одним надежным напарником, – но только тогда, когда вы стопроцентно уверены в своих силах, знании окружающей территории, где при таком раскладе вам никто не прикроет спину, и повадок противника, первый выстрел которого чаще всего становится последним. Тупое численное преимущество также способно принести победу: две группы по три бой-

Работа MP5 в полном автоматическом режиме...

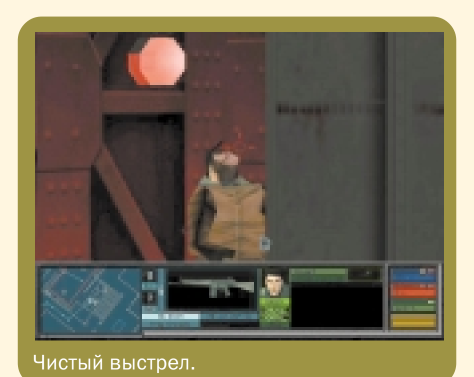
ца, ворвавшиеся в комнату одновременно с разных сторон (во главе первой вы, другая действует по сигналу "чарли"), гарантируют скоротечность и благополучный исход огневого поединка. Но чаще всего большое количество бойцов используется в качестве аркадных "жизней", дополнительных попыток. Достигается это очень просто: командой "hold" из списка, дублирующего приказы из экрана планирования (еще важны тот же "engage" и "ecscort", применяющийся при спасении заложников). Все бойцы позади вас застывают на месте, не путаясь под ногами и не открывая охотничий сезон раньше времени. Тем временем вы потихоньку продвигаетесь, сканируя окружающую местность и отстреливая всех тех, кого можете, — пока... не поймаете пулю. Отвечу на вопрос "Что сделать в Денвере, когда ты мертв?": лежать тихо и неподвижно, в ожидании, пока кто-нибудь сзади не уложит обидчика, — меткость и реакция у напарников все равно получше, да вам придется еще принять контроль над следующим бойцом, прицелиться, а лишь потом отомстить. Кроме того, в положении трупа удобно собирать разведданные о перемещениях противника...


...Полюбуйтесь на счетчик патронов и достигнутый результат.

Следующее ответственное решение: режим работы автоматического оружия. Вообще-то их четыре — предохранитель, одиночные, полуавтомат и полный автоматический, но нас интересуют лишь последние два. Если вы не уверены в себе или просто в плохом настроении, используйте стрельбу без ограничений: все тридцать патронов из магазина MP5 уходят к цели, прежде чем вы успеете сказать "Джеронимо!". С легким стрекотанием. Если уж решили тратить по обойме на каждого встречного, то освойте очень простой прием: не просто срезайте противника непрерывной очередью на одном уровне, смещаясь в сторону, а чуть водите стволом из стороны в сторону, назад и вперед, примерно на уровне плеч террориста, и число попаданий возрастет втрое.

Если вы не нагружены двумя десятками запасных обойм или не имеете ничего личного против негодяев, то полуавтоматический режим по три выстрела — наилучший выбор. Пули уходят в цель практически без рассеивания, боеприпасы расходуются экономно. Не бойтесь, что одной очереди окажется недостаточно, — промежуток в три выстрела — вполне достаточное время, чтобы надавить на спусковой крючок еще раз и послать следующие три пули. Повторять по мере необходимости.

Впереди дверь, и, рано или поздно, ее придется открыть — если, конечно, вы не захватили с собой комплекты выжигания. В открывающуюся дверь выпускают пули лишь издерганные новички, да профессионалы, играющие по высшей ставке и не желающие рисковать попусту. Проще отойти чуть назад и осторожно заглянуть в комнату из-за косяка. Чаще всего так можно заметить руку или плечо террориста, и у вас будет примерно три секунды, чтобы свалить его, прежде чем плохие парни начнут стрелять наугад. Заходить в комнату, как и вообще перемещаться, надо стремительно, бегом, желательно не по прямой. Легкий бег вправо и вперед одновременно с поворотом корпуса влево и — в крайнем случае — приседанием, вполне подойдет. Пригнувшись, вы выигрываете секунду, прежде чем превратиться в неподвижную сидячую утку, пристрелить которую просто обязаны. Если террорист открыл огонь еще перед этим нырком, шансы выше — с поправкой на рассеивание и отдачу, иногда стрелок с "Узи" просто поворачивается вокруг своей оси, поливая все вокруг, пока патроны не кончатся, — так что выжидайте до последнего.


Чистый выстрел.

Если комната кажется пустой, то врываться надо еще быстрее, нацеливаясь на один из углов за дверью — мертвую зону, где преспокойно может укрыться целый полк террористов, искренне надеющихся на то, что угол вы выбрали верный. Когда в хвосте бегут еще двое бойцов, внимание противников переключается на них, как и огонь, и шансы бегущего первым неуклонно растут. Может, стоит приберечь пару ребят именно для таких ситуаций — жаль, надолго их не хватит.

Никогда, никогда не поворачивайтесь спиной к дверному проему, если там не стоит, прикрывая коридор, взвод ваших парней. Помните, как сняли террориста выстрелом в плечо из-за косяка? Этот фокус успешно повторяют и плохие ребята — причем с любого расстояния, с которого вас способны заметить, хоть через весь коридор. Если все же попали под обстрел, и первые пули прошли мимо или ранили, следует совершить резкий рывок — в любую сторону, — ни в коем случае не пригибаться, если не видите противника и не можете пристрелить его в течение секунды. Высший пилотаж, а также неплохое подспорье при затяжных массовых боях (крайне редкое, но очень впечатляющее явление) — укрытия вроде предметов мебели, деревьев, колонн, лестничных перил, за которыми можно перевести дух и сменить обойму, не обращая внимания на фонтанчики пулевых попаданий и тяжелый стук падающих тел вокруг. Вот только достичь этого укрытия, когда станет по-настоящему жарко, удастся лишь при большом везении или мастерстве.

Пара слов об окнах и лестницах... Только камикадзе подходят к стеклам открыто — вы не сможете выстрелить быстро, придется сначала разбить окно, а любой снайпер-энтузиаст снизу выпустит обойму, и вы окажетесь на полу сразу вслед за звоном стекла. Стоит разбивать окна предварительно. Единственный надежный способ подняться без потерь к врагу, что засел на другом лестничном пролете, — удачно закинуть через перила гранату. Медленное продвижение по ступеням — это самоубийство, потому что парень сверху увидит вас первым. Остается сломя голову взлететь наверх, проскочить опасную зону и в ближнем бою уповать на удачу, потому что преимущество не на вашей стороне, и лучше это делать отрядом из трех человек.

Если в целях миссии существует пункт "disarm bomb", обратите на него самое пристальное внимание — проще говоря, не вздумайте соваться на верхние этажи, пока не найдете и не обезвредите эту бочку с индикатором или похожее на счетчик устройство прямо в стене. Рядом с каждым уважающим себя негодяем есть удаленный детонатор — такая красная кнопочка в стене, почуяв неладное, он бросается к ней с намерением нажать. Если вы не спец в стрельбе по "бегущему кабану" — кстати, одно из самых трудных стрелковых упражнений, — то он ее все-таки нажмет.

Не думаю, что мне есть, что вам сказать в заключение, потому что любое напутствие было бы излишне затянутым. Просто помните, что даже те из этих советов, что кажутся более-менее понятными и легкими в усвоении, вылетят из головы вместе с мозгами, когда веселье пойдет всерьез, но, может, кое-что из них станет основой для удачной импровизации, которая чего-то да стоит в жестоком мире Rainbow Six. EXE

[6] Попытка устроить дуэль через стеклянный щит... **[7]** ...не привела ни к чему хорошему. Дуэлянт — крайний слева. **[8]** Красиво, но нереально — работа с "Береттой-92".

Продолжение. Начало см. в #2'99

Веселые картинки

ЧАСТЬ 2

• Александр Вершинин •

ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Baldur's Gate

Обшарив богатый на сюрпризы юг Sword Coast, мы обращаем свой взор на гордый город Baldur's Gate и его окрестности. Новое издание "Веселых картинок" охватывает все территории севернее Candlekeep, разбирает по кирпичику BG, а также дает подробные указания, как не отбросить boots of speed в подземельях Севера.

Задворки

Карта 1

В ассортименте: hobgoblin.

Friendly Arm Inn смотрится очень внушительно для постоялого двора на дороге между Amn и Baldur's Gate. По идее авторов, это самый первый населенный пункт, который доведется посетить свежеосиротевшему игроку. Внутри здания коротают время Khalid и Jaheira.

На ступеньках перед входом в гостиницу бомжует тип по имени **Tarnesh** – очередной наемный убийца, маг. К сожалению, его сил может хватить лишь на пару персонажей первого уровня. Отсюда и награда за его успокоение: всего 120 XP.

Joia предлагает относительно легкое задание. Банда hobgoblin'ов украла у нее кольцо, а именно flamedance ring. Для получения 400 XP и увеличения репутации на одно очко необязательно доставать то самое кольцо. Подойдет любой flamedance-образец.

Карта 2

В ассортименте: hongoblin, black talon elite, giant spider, wild dog, gibberling.

Единственной достопримечательностью местности стала Viconia, темный эльф. За ней увязался слишком прыткий наемник из Flaming Fist. Если остудить его пыл хорошим ударом, то впечатленная такой заботой Viconia присоединится к вашей партии. 50% magic resistance делает этого клерика хорошим союзником и в то же время вечной головной болью. Проблема в ее устойчивости к магии. Столь нужное иногда заклинание heal также реализуется на Viconia с вероятностью 0,5!

Карта 3

В ассортименте: tasloi, ettercap, giant spider, wraith spider, phase spider, sword spider.

Пауки уверенно удерживают контроль над этой картой. По большей части это обычные giant spider. Но в местечке **Spiders** обитают их элитные войска: 3 giant spider, 2 phase spider и sword spider. Чтобы было еще веселее, трудолюбивые паучки соорудили две ловушки, активирующие web-заклинание. Web и sword spider вместе бывают удивительно эффективны! Проверено на собственной шкуре.

Denak party, состоящая из четырех магов в модных красных балахонах, совершает некие запрещенные обряды в развалинах храма. Увидев искателей приключений, волшебники так сильно огорчаются, что решают их убить. Большая ошибка. Denak (1200 XP), Diana (600 XP), Lasala и Brendan (300 XP).

Карта 4

В ассортименте: bandit, black talon elite, gibberling, wolf, dire wolf.

Просторные леса Larswood обильно засажены сорняками общества. Бандиты всегда действуют целыми группами и неплохо управляются с луками. Впрочем, это у них получается значительно хуже, чем у их старших братьев black talon elite. Последних стоит опасаться.

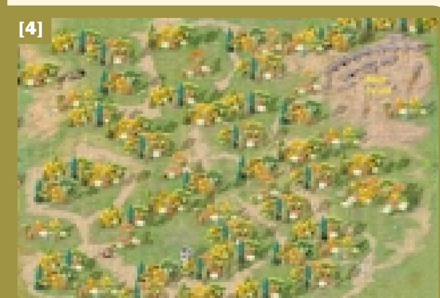
Именно в Larswood вы имеете шанс найти и поговорить с одним из командиров бандитов. Пообещав присоединиться к ним, вы узнаете расположение их секретной базы под Baldur's Gate.

Веселая лесная братия нарушила спокойную работу друидов. В результате, на останках очередного Стоунхенджа на партию бросается **mad druid**, не забывая натра-

[2]

[1]

[3]



[4]

[5]

[6]

[7]

вить на удивленных героев еще и парочку медведей. Зря он так. Животных жалко.

Карта 5

В ассортименте: tasloi, xvart, worg, dread wolf, ogrillion.

Гном из Jovial Juggler в Beregost активно жаловался на tasloi, умыкнувших его волшебную накидку (**stolen cloak**). На юго-востоке данной области действительно обитает группа tasloi, таскающая с собой указанную вещь. Вернувшись в Beregost, вы обнаружите, что гном уже не горит желанием снова воссоединиться с утраченным имуществом. Получите 300 XP за сердобольность.

В местечке, обозначенном как **druid conflict**, действительно назревает столкновение. Четыре друида собираются убить купца из Baldur's Gate, приехавшего в эти леса поохотиться. Глава друидов стоит 4000 XP, плюс 2000 за скорую вооруженную помощь представителям местной знати. Этот купец вам еще пригодится.

Отличный кандидат на место в компании героев, **Coran** расположился на живописном мостике через ручей. Он отлично управляется с луком и вообще предельно обаятелен. Любит отстреливать wyvern.

Карта 6

В ассортименте: ettercap, huge spider, giant spider, phase spider, sword spider.

Охотничьи угодья пауков, где мохноногие ребята могут устроить вам отличную взбучку. 4 huge spiders и web trap в **Spiders 1**, 3 phase spiders и web trap в **Spiders 2**, 2 huge spiders плюс sword spider в **Spiders 3**. Дурной пример заразителен – и **Ettercaps** (5 штук), поддавшись влиянию паучков, тоже вооружили свою полянку парой web-ловушек.

Молодой боец **Tiber** потерял своего брата и боится, что того уже нет в живых. Угадал. Тело незадачливого искателя приключений находится прямо под толстой Centeol, в **Centeol cave**. Заколдованная каким-то добрым магом, массивная Centeol (1000 XP) имеет в своем распоряжении 4 giant spiders, 2 ettercaps и 2 sword spiders. Учитывая весьма ограниченные размеры пещеры, это солидная армия. Tiber вознаграждает вас 800 XP, а также отличным двуручным магическим мечом.

Карта 7

В ассортименте: tasloi, wolf, vampire wolf.

Непосредственно рядом с предполагаемой точкой высадки вашей партии ошивается вор **Eldoth**. Он готов вступить в команду с одним условием: придется выкрасть девицу Skie из особняка Silvershield Estate в Baldur's Gate.

Густой лес Cloakwood – естественная среда обитания касты Shadow druids, вооруженной группировки любителей растений и животных. Если в вашей партии окажется друид или клерик типа Jaheira, с вами даже не будут разговаривать. Сразу полезут в драку. Ну а в противном случае команда имеет шанс получить неплохое подспорье в лице **Faldorn**.

Если отношения с экстремалами от зеленых сложились, можно побеседовать с **Druid Archmage**, живущим во впечатляющем дереве-особняке. Классная дача!

Чуть поодаль некто по имени Peter of the North, уединившись в укромной пещере с парой baby wyvern, пытается натаскивать их в качестве личных телохранителей. При появлении вашей группы он будет притворяться лесорубом. Но, простите, какой дровосек будет сидеть под землей? Правильно – никакой дровосек. Отрубите ему голову.

Карта 8

В ассортименте: worg, huge spider, guard, phase spider, hamadryad, baby wyvern.

Чем дальше в лес, тем... В этой области партизаны самые отъевшиеся. Здесь легко и вольготно живется милым существам по имени wyvern. Летают себе, кушают скот и людей. А в **Wyvern cave** их скопилось слишком много: 3 baby wyvern и 2 взрослых особи.

Древние рудники гномов теперь совсем близко, и местность патрулируется отрядами наемников.

Карта 9

В ассортименте: guard.

Теперь между вашей партией и входом в восстановленные железные рудники стоит лишь группа боевиков **Drasus party**. Сам Drasus (1400 XP, воин) одет в уникальные сапоги boots of speed, благодаря чему бегает слишком быстро. Его нужно успокоить первым. Справиться с менее мобильными подручными проще. Это Kysus (1400 XP, маг), Genthore (1600 XP, воин) и Rezdak (1200 XP, маг).

Карта 10

В ассортименте: hobgoblin, bandit, ankheg.

Восточную часть области терроризируют громадные жуки ankhegs, опасный противник. За ними присматривает рейнджер Gerde, готовая заплатить несколько золотых за работу над "контролем популяции".

Те же самые жучары наложили свои лапы на сынка местного фермера, а именно **Farmer Brun**. Достаточно отправиться в **Ankheg cave** и вы обнаружите тело, вместе с некоторыми другими сокровищами: fireball wand, заклинаниями ghost armor и dire charm. За возвращение "груза-101" фермер готов наградить вас 500 XP. Обратитесь к нему вторично, предложив поделиться 100 золотыми, и вы получите еще 1000 XP, сопровождаемые увеличением репутации партии на единицу.

Группа местных рыбаков под руководством некоего **Sonner** просит вас избавиться от терроризирующей их служительницы богини моря (Tenya, карта 12).

Наконец, в этой области ожидает своего часа **Ajantis**, паладин, нуждающийся в спутниках. Он отлично дерется, но отрицательно реагирует на любые неподобающие выходки членов группы.

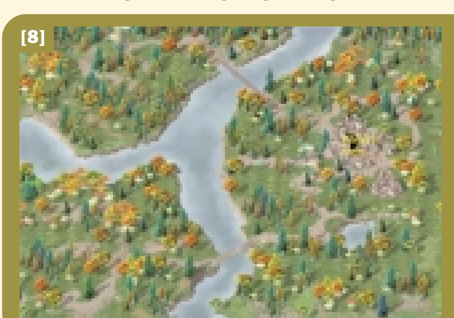
Карта 11

В ассортименте: hobgoblin, skeleton, bandit.

Логово бандитов, как и следовало ожидать, неплохо охраняется. К счастью, здесь нет утомительных black talon elite с их магически обработанными стрелами.

Зато в лагере наличествуют предводитель банды hobgoblin'ов Chill по имени **Ardenor Crush** (900 XP, воин) и вожак Black talon elite со сложным именем **Taugosz Khosann** (2000 XP, воин, full plate). Славянское имя, однако.

В главном шатре, где и располагается **HQ** бандитов,

[8]


[9]

[10]

[11]

[12]

[13]

людно. Важные документы охраняют Raemon (1200 XP, лучник), gnoll Britik (900 XP, воин), hobgoblin Hakt (750 XP, лучник), Venkt (900 XP, маг). Особо неприятны Hakt с его отравленными стрелами и маг Venkt, обожающий заклинание Horror. Кстати, на сундуке с документами стоит ловушка, так что, прежде чем открыть его, не забудьте привлечь к работе вора.

Карта 12

В ассортименте: ankheg.

Двенадцатилетняя девочка **Tenya** очень огорчена смертью своей матери. Оказывается, маму укатали рыбаки под предводительством Sonner (карта 10). Если пообещать разобраться с мужланами и, пригрозив им, отобрать искомый девочкой магический артефакт, вы получите 2500 experience-очков.

Маг **Quayle** тусуется на другой стороне реки, около входа в город. Его можно взять в группу лишь к концу игры, когда путь в Baldur's Gate будет открыт.

Карта 13

В ассортименте: zombie.

Одинокий фермер Wenric (**Farmer**) готов заплатить 150 золотых за истребление двадцати зомби, изрядно портящих жизнь этому труженику плуга. Работенка непыльная, но не слишком оплачиваемая. Зато хорошо для вашей кармы (не путать с репутацией)!

Baldur's Gate

Ради города, в честь которого и была названа игра, авторы расстарались на славу. Baldur's Gate состоит из девяти больших районов и обширной подземной части, сети сточных каналов. В каждый дом города можно войти, обыскать его, поговорить с обитателями. Отсюда – море мелких квестов, тайничков с артефактами и источников полезной информации. Подробно описать все это в пределах рубрики "Впрок" невозможно. Поэтому мы охватим лишь критически важные и наиболее богатые с точки зрения experience-очков места.

Район 1

В северо-западной части Baldur's Gate расположен особняк **Entar Silvershield**'а. Внутри, на втором этаже отдыхает девушка Skie, вступающая в команду героев только при наличии в ней вора Eldoth (карта 7).

На юге, в солидном доме обитает маг **Degrodel**, поручающий вам пробраться в резиденцию Felonius Gist'а (район 5) и "разморозить" там шесть человек, обращенных магом в статуи. На одном из тел должен оказаться Baldur's Helm, который следует вернуть Degrodel'у. Впрочем, перед тем как нанять вашу команду, хозяин спустит с цепи сторожевых псов: 2 helmed horror (2000 XP), 2 doom guard (1800 XP), 2 invisible stalker (3000 XP). Это опаснейшая группа, и вам придется очень сильно потрудиться, чтобы сохранить всех своих героев в живых. Но игра стоит свеч.

В гостинице **Helm and Cloak Inn** партию ожидает еще одна веселая потасовка. Побеседуйте с членами дружественной команды искателей приключений Merry Fools и к вам подойдет группа, возглавляемая мрачным парнем по имени Gretek (1200 XP, воин). В числе его соратников: Caturak (750 XP, лучник), Arlin (800 XP, маг), Pargus (900 XP, маг), Nader (750 XP, лучник) и Wilf (800 XP, маг). Как видите, неплохой урожай. Постарайтесь не дать своим лучникам увлечься стрельбой по бармену и официантам. Кому хочется потерять сразу 10 очков репутации, даже не заметив этого? Между тем бармен, скорее всего, будет убит во время драки – так что восстановить силы можно в гостинице без названия (**Inn**), чуть севернее осиротевшей Helm and Cloak.

Некто **Pheirkas** желает приобрести накидку Algernon'а, отдыхающего в Feldepost's Inn. Не слишком ли далеко идти?

Гном **Quinn** обещает награду за спасение тела его друга, погибшего недалеко от домика Tenya (карта 12).

Район 2

Центр Baldur's Gate. Здесь располагается **Duchal Palace**, где будет проходить инаугурация Sarevok'а в Великие Герцоги.

Поднабрать XP можно в доме **Jardak'а**, чей неприветливый дворецкий Drelik (1200 XP, маг) затевает драку. Приходится подняться и прикончить еще и его хозяина Jardak (3600 XP, воин).

Волшебник **Ramazith** (400 XP), владелец шикарной башни в центре города, подстрекает вас умыкнуть нимфу у мага по имени Ragefast (район 4). Сделаете вы это или нет, но на самом последнем этаже дома мага находится Tome of Thought, редчайший артефакт, перманентно увеличивающий Intelligence одного персонажа на единицу.

Отдохнуть всегда можно в **Three Old Kegs**. Ну а если обыскать картины в гостинице, то за одной из них можно обнаружить череп. Его следует отнести в храм Lady's House (район 4), чтобы получить законное вознаграждение.

Район 3

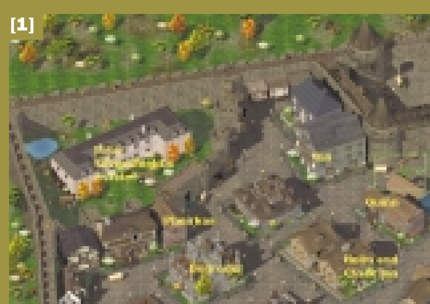
Городские спальные районы. Прибежище сирых и убогих.

В **Blushing Mermaid** партию подкарауливает огр Larze. Его можно убить, а можно (900 XP) просто заморочить голову, заставив пойти посмотреть на вашу фотографию еще раз. На втором этаже гостиницы расслабляется Marek, один из бандитов, отравивших вашу группу. Его следует навестить, получив к тому времени еще одну половину противоядия у его компаньона по имени Lothander. Награда за разрешение этого квеста – 10000 XP.

В местном **General Store** продается дешевое оружие и potions.

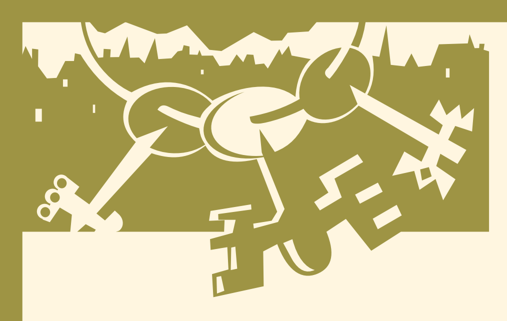
(Окончание следует.)

[1]



[2]

[3]



Продолжение. Начало см. в #2'99

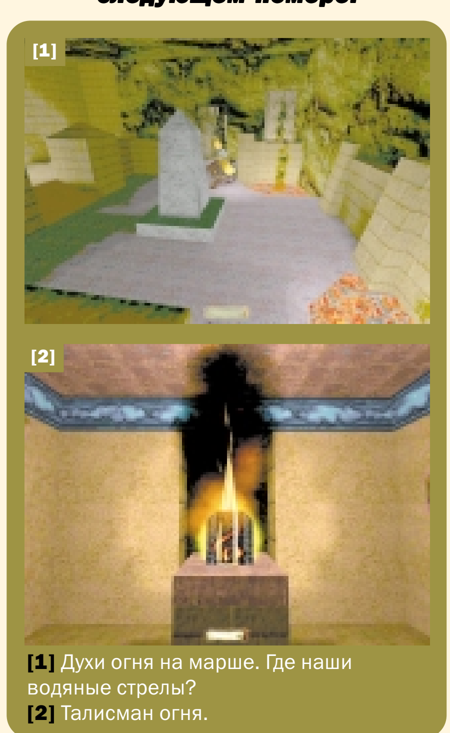
Воровское ремесло

ЧАСТЬ 2

•Господин ПэЖэ•

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ Thief: The Dark Project

"Продолжаем разговор!" — сказал однажды Карлсон, который живет на крыше. И, как обычно, оказался прав. Гигантское прохождение, начатое в прошлом номере, сегодня продолжается... чтобы благополучно закончиться в следующем номере!



[1] Духи огня на марше. Где наши водяные стрелы?
[2] Талисман огня.

Миссия 7: Затерянный город

Что нужно иметь: 4 обычные стрелы, 5 водяных стрел, 2 газовые стрелы, 3 стрелы с веревками.

В город!

По улице, за угол направо, до конца улицы, по течению до лестницы. Каменным ключом отпираем проход (в северной стене). Плывем (над водой есть карманы с воздухом), под завал, направо, за двумя колоннами налево – дыра в полу. В нее, по туннелю. Сразу же выбираемся справа и вскарабкиваемся наверх.

Один медальон потерял бедняга, ныне скелет в центре города. А второй — внутри башни духов.

На юг, вдоль выступа, к белым паукам. Перепрыгиваем водопад, идем вниз. На предпоследней ступеньке стреляем обычной стрелой рядом с пауком, выбегает куча – и газовую стрелу туда. Внутрь и налево. Оказываемся на крыше библиотеки, в дыру, в левую дверь и на подоконнике подбираем золото. Выходим, в среднюю дверь. Во вторую комнату, в окно налево, на север справа от колонны. Читаем книгу слева и вниз под уклон. Два раза направо, по лестнице вниз, можно пристукнуть Burrick'ов газовой стрелой. Вниз, налево на перекрестке, до конца и налево. Взяли золото, свиток – и назад, под окно, откуда выпрыгнули. На юг, налево. У обелиска – направо.

Жилой район

Вверх по уклону, подтягиваемся на первое здание налево. Сквозь окно – золото, справа сверху на стене – огненная стрела. Спрыгиваем, на юг – на холм. Налево, до конца улицы, в дверь направо. Вверх, берем тарелку. Выходим, прямо, направо, вниз через арку. Налево между двумя серыми зданиями, вверх, налево, на крышу. Хитро прыгаем – разбег, прыжок, подтягиваемся. Прыгаем к желто-зеленому зданию, через дырку вниз, берем стрелы и из окна на улицу.

На восток, налево, в левом углу между зданием и камнем по уклону наверх, в погреб, берем стрелы, Назад на крышу. Подтягиваемся с балконных перил, с дома на дом по крышам – до южного угла. В туннель.

Сверху, когда духи огня улетают налево, по перилам проходим налево за угол и стреляем, когда они вернутся, обычной стрелой в дальний западный угол. Духи подерутся с Burrick'ами, а мы проходим по перилам и спрыгиваем на площадь. На юг, вверх и направо, вниз, по туннелю, вверх, в здание, до маленького помоста. Слева подтягиваемся на стену, разворачиваемся на восток и прыгаем на соседнее здание, потом на здание направо, на землю, в само здание, берем золото и возвращаемся туда, откуда пришли.

На запад, на развилке прямо, когда духи огня улетят, заходим в пролом, приседаем около левой стены, палим по обоим водяными стрелами. Налево, откуда они прилетали, мимо обелиска, между стеной здания и стеной пещеры.

Центр города

Налево, в старый лагерь. Читаем журнал, в ворота на юг, в здание с обелиском перед входом. Убиваем духов огня, собираем камушки со стен и пола. В правый выход к западу, взбираемся на сцену, берем две маски. Наверх, налево, в маленькую комнату. Направо, берем стрелы, назад, в дверь на запад, дважды налево, вверх, направо, вниз, читаем свиток. Назад, вверх по лестнице, в дверь, мимо которой прошли по дороге. На юг, в дверь налево, вверх, налево, читаем свиток. Назад, в дверь в углу южной стены. В конце коридора налево и наружу.

Талисман воды

К обелиску слева, налево, вдоль ряда святилищ, взбираемся на последнее, на восток, прыгаем до потока лавы – и до старого лагеря. У скелета – кошелек и медальон. Читаем свиток. На юг до лестницы. Вниз, перепрыгнуть дыру, налево, вниз в дыру, приседаем и ползем вперед. Во вторую комнату по восточной стене, берем с пьедестала рычаг. Слева от саркофага в восточной стене – статуя в нише, в комнате напротив – еще золото.

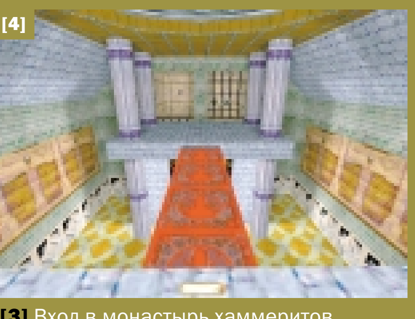
В туннель налево, берем талисман воды, возвращаемся назад, перепрыгиваем все ту же шахту, вверх по ступеням и наружу. Возвращаемся к центру города, в то же здание, в сад и мимо обелиска.

Арена

Налево, налево мимо лавы, еще раз налево (на юг), на крыше первого полузатопленного здания – стрелы. По узенькому мосту, налево, по уступу за стрелами. Назад, к мостику, и дальше, переходим лаву по камням и входим в здание. Налево, по лестнице, в дверь, направо, в первую дверь налево. Стучим по голове Crayman'а и хватаем золото с подоконника.

Идем в соседнюю комнату (дверь на восток). Еще золото. Выходим через восточную дверь, направо, еще золото. На восток, вниз, снова золото (на полу и в сундуке). Назад, выходим из комнаты и два раза направо, до большой машины. Используем рычаг (ставим и дергаем).

Наверх по ступенькам, направо, вверх по ступенькам, вниз, налево. Убиваем Crayman'а (стрелой – он не человек, его можно), с помощью стрелы с веревкой забираемся наверх, приканчиваем второго. Собираем деньги, спрыгиваем с южной стороны, до конца зала – и направо, в



[3] Вход в монастырь хаммеритов.
[4] Талисманы Огня и Земли.

комнату за золотом, выходим, налево и до конца, в другую комнату, берем золото, назад в северную часть балкона, направо, берем золотую маску, вниз по веревке, забираем ее и идем через мост.

Талисман огня

Через верхушку стены перебираемся через лаву, в здание, на север. Направо, вниз, через окно на карниз, налево. Влезаем наверх, направо, первая лестница направо, вниз, налево. Собираем стрелы (восемь штук), прихватываем второй медальон. Читаем дневник в руке скелета.

Вперед к статуе. Направо к желтоватому зданию, стрелу с веревкой – в балку, лезем на второй этаж, пробегаем и прыгаем на второе здание, а оттуда – через лаву. Лезем на карниз башни, поворачиваемся направо – внизу и чуть правее треугольная платформа. Прыгаем. И еще раз. Влезаем выше, идем к зданию – и вниз, в следующую башню. Наружу и в соседнюю башню. Наверх. В восточном углу – деньги. В северное окно, налево, стрелу с веревкой – в балку, а по ней на карниз и в башню. Наверх, берем талисман огня.

Из города

Вниз, в соседнюю башню, по куче мусора, наверх, спрыгиваем на серую дорожку, на юг, в туннель, направо, сквозь лагерь, по лестнице слева, налево, вверх в окно, направо, налево и на улицу. Над лавой, через мост, на Арену. Вперед, направо, пара лестниц, налево (на юг), у факела направо, до конца, направо, наружу.

На запад через балкон, налево, к камням через лаву, к туннелю неподалеку от обелиска, налево, через ворота, мимо лагеря, налево. До обелиска. Обходим его справа, сквозь дыру в стене, на север в туннель, направо, снова в туннель, на площадь, на запад, по улице, в конце направо, налево, последний левый поворот, направо, у обелиска – налево и направо, в здание, к центру, вокруг колонны, на перекрестке налево в комнату, через проход в южной стене, наверх, направо, в комнате с мусором – наверх через дырку в потолке и в туннель к водопаду.

Миссия 8: В подполье

Что нужно иметь: 1 газовую стрелу.

В монастырь

Читаем свиток. По улице до арки слева, отдаем ему свиток. Внутрь. Золотишко не брать – опасно. В северную дверь. Если пойти прямо – попадем в главный зал, но сейчас – направо, в дверь, налево, берем свиток, выходим в северо-восточном углу, в дверь, читаем надписи над каждым пьедесталом. Выходим в дверь слева, прямо, через две двери и зал в библиотеку. Читаем книги. Отмычкой отпираем дверь с перевернутым молотом на ней (долго и чередуя отмычки). Входим, закрываем дверь, берем золото с полки, выходим из библиотеки и идем в главный зал. Вниз по лестнице, направо, в дверь (она запретная – осторожно), закрываем ее, отмычкой вскрываем сундук, берем золото, а со столика – ключ.

Первый Молот — в комнате с пьедесталами и тупым охранником.

Выходим, закрываем дверь, в библиотеку, оглушаем стражника, тащим в запретную комнату, открываем сундук, читаем свиток.

Нижний этаж

Вниз, туда, где брали ключ. Направо, в проход, в южный конец, затаиваемся в паре шагов около восточной стены, оглушаем стражника, открываем дверь справа, заносим его, бросаем, берем ключ со стола и эликсир из сундука. Повторяем процесс еще с тремя стражниками. В дверь напротив. Ждем, пока священник пройдет, и оглушаем его. Закрываем дверь, берем золото с полок, молоток в углу, камешки из сундука. В соседней комнате – молоток, бутылка и ключ.

Выходим, налево, в дверь направо, берем вино и золото. Выходим, направо, налево, мимо лестницы, в дверь направо, берем деньги. Выходим, направо, в комнату. Берем ключ, золото, выходим, направо и до упора. Налево, в столовую, берем три бутылки.

Выходим, на север до тренировочной комнаты. Вокруг ринга справа, налево, вниз по лесенке, приседаем в тени, стукаем стражника, на запад, налево, прямо, берем золото сверху святилища (слева). На север, налево, направо, подкрадываемся и оглушаем стражника, берем золото, на запад, еще золото. Назад к тому месту, где был стражник, на север, налево и берем золото, опять назад. Теперь – на юг и налево. Наверх.

Сокровищницы

Справа – выход, стучим стражника, относим на север, за угол налево. Отмычкой вскрываем дверь слева, заносим тело, закрываем дверь. Три сундука, золото на полу. В другой части комнаты и налево, на правой стене – один из пяти выключателей. Запоминаем место.

Выходим, направо, за угол на юг, на восток, справа будет дверь с оранжево-черным ковром. Запоминаем – там второй выключатель. Идем прямо, направо, налево, вверх. На восток, налево, снова в тренировочную. Направо, в сад. Прямо к восточной стене, направо, на полдороги вдоль стены вверху – выключатель. Запомнили. Возвращаемся в тренировочную.

Наглость

Первый выход налево, вверх в главный зал, стукнули охранника, оттащили к предыдущему (в библиотеку). Вышли, направо, в фойе, где вошли в монастырь, стукнули стражника в углу, оттащили за колонну, стукнули стражника снаружи – и туда же его. Взяли золотой молоток.

В библиотеку, через другую дверь, через весь зал прицеливаемся газовой стрелой, как только стражники побегут – стреляем им под ноги и берем молоток. Прячем тела в библиотеке.

Талисманы

В тренировочную, в дверь на запад, прямо, берем золото с каждого надгробия. К предпоследнему, внутрь, переключаем первый выключатель. Пять минут пошли – теперь надо торопиться. Назад в тренировочную, в сад, второй выключатель. В главный зал, налево, по узкому проходу, направо, оглушаем охранника, берем первый Молот, третий выключатель справа (позади пьедестала с черепом). В главный зал, вниз, направо, направо и вниз. Направо, вниз, направо, в зал, налево, направо, в сокровищницу справа, вглубь, четвертый выключатель.

Обсерватория брата Рено.

Выходим, направо три раза, к комнате Инквизитора, налево, внутрь, тихо в камеру пыток, слева пятый выключатель. Назад, налево, направо, дверь слева. Вверх, направо, дверь справа. Появится красный мост. В камеру налево, рычаг, в камеру к талисманам, читаем свиток и смело берем их.

Наружу

Прыгаем вниз, в северо-западный угол, сквозь комнату Инквизитора, налево, направо, дверь слева, вверх, налево, направо, направо и вверх. Прямо, в главное фойе и на улицу.

(Окончание следует.)

Труп брата Рено — в винном погребе, а брата Мартелло — в северо-восточной части мансарды.

Миссия 9: Возврат в собор с привидениями

Что нужно иметь: 5 огненных стрел, 6 водяных стрел, 3 стрелы со святой водой, 4 ослепляющие бомбы, 2 мины.

В собор

Используем талисман на статую, двери открываются. Направо, в дверь, налево, прямо, отомкнуть замок на двери справа, взять золото и записку. Выходим, налево, ко входу, в дверь к западу, направо, отомкнуть замок на первой двери слева, взять золото, вернуться, налево, в дверь.

Ползем к левой колонне, оставаясь в тени. Наверху – направо и пересекаем верхнюю ступеньку. В комнате – святая вода, выходим, пересекаем алтарь, в дверь, прямо до упора, направо, в дверь.

Подвал

Вниз, не трогаем выключатель, в воду, налево, вверх, налево, вскрываем замок, налево, берем вино, вперед (к трупу), еще вино. Назад к пересечению коридоров. Налево, на юг, в воду, слева – ограда, заходим, берем подсвечник, выходим, на юг, направо, налево, в конце – камешки и монетки. На север, налево, налево, Активируем выключатель (машины начинают работать), на северо-запад, на север, сквозь полузатопленную комнату, наверх до упора.

Глаз

Взрываем ворота.

Заходим, стрела в сундуке, в дверь направо, деньги в сундуке, вперед, еще деньги. Вперед, налево, в дверь, стрела в сундуке, вверх, берем камешек и деньги неподалеку от трупа. Выходим, назад, прыгаем вниз на платформу. Вскрываем дверь на севере. Направо, читаем записку. На запад, прыгаем на молот (шумно, но так надо), хватаем Глаз, ползем к западной стороне молота. Как только приходит Apparition из западной двери внизу – бросаем в толпу три ослепляющие бомбы. Надо убить всех – впереди еще много битв, и бомбы стоит экономить. Вниз, на запад, направо, в дверь, мимо призрака, направо, вниз.

Четки брата Муруса

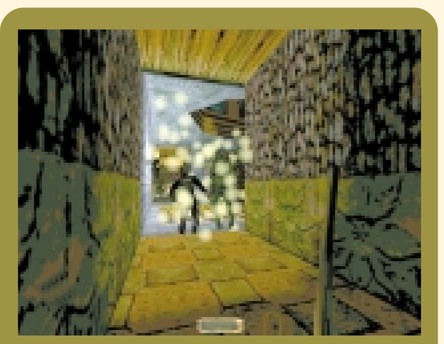
На север, вверх, направо, вверх, налево. На севере – стрелы на крышке саркофага. На юг, в дыру, осторожно. На юг, налево, в дыру налево, в дыру, в последнюю дверь направо, в дыру, деньги в сундуке. Кровать – неплохое место, чтобы переждать зомби.

Налево, в последнюю дверь налево, вскрываем сундук, берем четки, на север, налево, налево, вниз, налево, налево, берем эликсир, читаем книгу. Левый проход в северо-восточном углу. Стрелу с веревкой – в потолок над камином, берем огненную стрелу, вытаскиваем свою. Тарелка на полу. Через комнату со столом, по коридору, налево, первая дверь налево, берем вазу, выходим назад, налево и в комнату, где читали книгу. Сквозь правый проход, наружу, к брату Мурусу.

Святой объект

В дверь у поломанной лестницы (осторожно), налево во дворе, налево, в коридор и налево, берем форму слева, ставим на место, дергаем рычаг, ждем, пока наполнится (в красной зоне), и дергаем правый рычаг. Открываем форму, берем будущий святой объект.

Назад, на север, прямо, вверх, направо, на поддороги налево, прыгаем на уступ на противоположной стороне. Направо, до конца, по водостоку наружу. С помощью стрелы с веревкой – на сарай, берем подарки и вниз. Забираем стрелу, назад по водостоку и выходим, как пришли. В саду – в дыру в восточной стороне. Сквозь ворота, у деревянных дверей налево и в дверь слева.


Ребята, вам не повезло — не надо было ходить парами.

Читаем свиток, стрелу с веревкой – в балкон слева, забрали ее, проходим за угол и подбираем книгу молитв. Прыгаем вниз и идем к брату Мурусу.

К Святому Дженелу

Идем назад, туда, где занимались отливками, но заходим в дверь прямо впереди, к Святому Дженелу. Налево, в дверь на север, берем деньги, назад, берем деньги у скелета. Вперед, вниз, на запад, отмычкой открываем дверь слева и вверх. Берем стрелы. Вверх. Читаем книгу. Кидаем нашу отливку в бассейн, забираем и идем вниз. Направо, в лифт, наверх. По левой стене, на широкую дорожку. Вниз, берем ключ от кладбища в синем сундуке и деньги на столе. Вверх, направо, выходим наружу.

Кладбище

Чуть правее (на северо-запад) и в ворота. Открываем дверь кладбища, разбираемся с зомби, идем левее и в проход в северо-западном углу. К востоку от открытой могилы – брат Мурус. Используем четки, свечу, молитву из книги и наш святой объект и переквалифицируемся в могильщики.

Похороны брата Рено

Назад во двор, к поломанной лестнице и направо, на запад, в комнату, где был эликсир. На юг, до конца, налево, налево, на восток, в сад, направо, в дверь, направо, направо, вниз, на юг, в центр затопленной комнаты, налево, налево, берем труп и тащим назад. Кладем в могилу.

Назад во двор, к Святому Дженелу, вниз, направо, вниз, три раза налево, направо, налево, направо. Справа на рисунке нужно долго искать кнопку (ее не видно, так что щелкать надо вслепую). Берем подарки. Выходим на юг, налево, направо, направо, в комнату направо (можно убить охрану). Берем подарки. Выходим. Направо, вверх, забираем стрелы, выходим в ближайшую дверь, налево, во двор.

Похороны брата Мартелло

Назад – как за братом Рено. В собор, направо, по лестнице доверху, прямо до трупа. Несем, хороним, берем ключ. Назад в сад, в собор, направо, наверх, железная дверь, читаем свиток, берем подарки, во двор, в северо-восточный угол, в ворота и до деревянных дверей. Кладем заряд, стреляем огненной стрелой. Свобода!

Миссия 10: Побег

Что нужно иметь: 5 водяных стрел, 12 стрел, 3 шумовые стрелы, 1 стрелу с веревкой, 3 мины, 4 газовые мины.

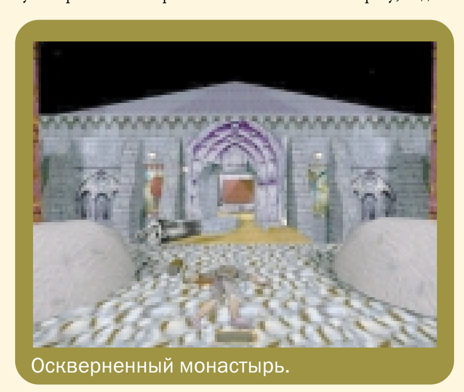
Подземелье

Идем к алтарю, берем все, что видим. Через дверь, налево, вниз, опять вниз – на балкон. В нужный момент быстро сбегаем вниз над стрелой из огня на перилах и возвращаемся назад. Прямо против центра балкона – комнатка. Стрелу с веревкой – в потолок поблизости от нее. Шумовую стрелу – налево, в нишу с факелом, и тут же вторую направо, как можно дальше. Прыгаем на веревку и в комнату. Берем кучу подарков, швыряем газовую мину под правый угол балкона, двух патрулирующих стражников приканчиваем тоже минами.

Прыгаем на веревку, вытаскиваем стрелу, направо, направо, справа вход в пещеру, в ее центре – фрукт, берем и идем в круглый туннель налево. В красный туннель. В вертикальном бассейне стрелы. Назад и в серый туннель. Золото у второго скелета. На восток, стрела около факела, берем стрелы у пауков, назад, налево в комнату с мигающим светом.

В доме-дереве, пройдя сквозь воду и туннель с пауками, можно найти книгу.

Назад на балкон, к другой стороне комнаты, в пещеру, стрела у северной стены, проход рядом, вниз, гасим факел. Вперед, стрела на полу, Аккуратно убиваем врага слева наверху. Идем туда, берем стрелу и фрукт. Идем на восток, в туннель. Стрела у скелета, стрелы у бассейна, возвращаемся назад, идем к большой пещере. Гасим два факела вдалеке и справа от дома-дерева лезем вверх, стрелу с веревкой и вверх по ней. Вытаскиваем стрелу, в дом-


Оскверненный монастырь.

Точка доставки.

Дерево Mondo

В комнату с гигантским деревом. По правой стороне в темноту. Убиваем или оглушаем стражника, входим в дерево, собираем подарки, на платформу. По возможности убиваем всех видимых врагов (пара газовых мин, водяные стрелы).

Назад, там, где была огненная стрела, – направо, после бассейна убиваем паука и до комнаты. Убиваем духа огня, вниз, берем стрелу. Стрелу с веревкой – в потолок, на платформу на севере, берем стрелы. Вытаскиваем стрелу. Также берем газовую стрелу у потолка.

Идем на юг, налево, направо, стрела на полу, золото, назад к дому-дереву. Перед входом в пещеру подстреливаем патрульного, подобрать тело, налево, обходим слева дом-дерево и кидаем тело в темный угол. Аналогично поступаем и со вторым. Вокруг – пара фруктов. Около фонаря-гриба есть стрела. По стреле с веревкой лезем наверх, выдергиваем ее. Входим, собираем подарки, читаем дневник.

Планы Константина

Вниз, на север, в туннель. В большой комнате, за которой есть алтарь, на северо-запад и в туннель. Входим в пещеру на севере, идем туда, где мигающий свет. Выходим через туннель в северо-восточном углу, направо, налево, налево, в маленькую комнату с факелом. Убиваем паука, идем до выхода в еще одну пещеру дома-дерева. Врагов там четверо: два крупных, два мелких, трех можно отстрелить одной газовой стрелой, а последнюю блоху придется убивать обычной. Налево, с помощью стрелы с веревкой забираемся на платформу, забираем стрелу, собираем радости. Читаем книгу, выходим, налево по платформе, вниз, ко второму дому-дереву.

Подвал

На запад, в туннель, направо, берем стрелу, налево, в комнату с черным полом, стрела под факелом, на север, стрела у фонаря. Назад, на перекрестке прямо – в подвал. Трех врагов убиваем по очереди стрелами и быстро оттаскиваем назад. Входим, прямо, направо, направо, направо и сразу налево. На металлический пол, налево, вверх.

За бочкой слева – фрукт. Толкаем справа большую бочку на маленькие. Выходим из комнаты, берем на перекрестке стрелу, идем в комнату с бочками и заходим в свежеоткрытый туннель. Прячемся за ящиками, пережидаем, выходим и ставим мину. Затаскиваем тело в коридор, повторяем со вторым врагом. Справа – факел, гасим, с другой стороны – второй, тоже гасим. Отстреливаем третьего врага. Прячем тело. Вверх, направо, второй поворот налево, дважды направо, в дверь, наверх.

Первый этаж

Направо, налево, прямо, налево в открытую дверь. Направо, за стойку, если прискачет злобная блоха – отстреливаем, охранник поищет и уйдет. Собираем радости (7 штук). На юг, к стене, направо, тихо дожидаемся прихода охранника, стреляем обычной стрелой в угол за врагами, а когда они туда пойдут – газовой стрелой их всех.

Свобода

Вперед, камешек под столом. Налево, едим фрукты до полного здоровья. Когда охрана пройдет вдали, быстро крадемся, налево, бросаем газовую мину и быстро бежим вперед, направо и сквозь ворота. Если миссия долго не кончается – можно побежать направо вдоль стены.

Миссия 11: Странные партнеры

Что нужно иметь: 5 водяных стрел, 2 огненные стрелы, 4 газовые стрелы, 8 обычных стрел, 1 обычную мину.

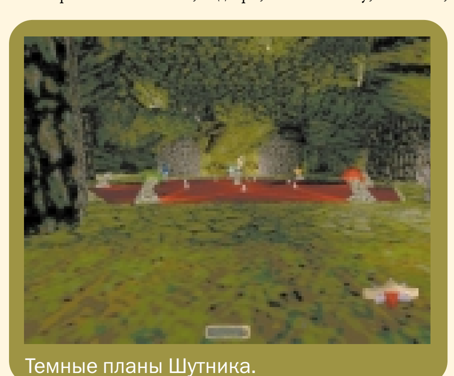
Кто там?

На запад ко входу в монастырь, берем стрелы, в бараки слева, берем стрелы, в другие бараки, еще стрелы и ослепляющую бомбу. В монастырь, вперед. Убиваем паука, газовую стрелу – в Bugbeast'a, а потом бить и бить его мечом, пока не поменяется звук ударов. И так придется делать с каждым Bugbeast'ом из четырех.

Убить Bugbeast'a — задача непростая. Лучше всего — газовой стрелой обездвижить, а потом рубить, рубить и рубить мечом. Говорят, можно пройти, не зацепив ни одного, и тогда убивать их не придется, но я не верю.

Назад в коридор между входом и фойе, налево, к двери. Берем стрелы, налево, еще стрелы, в юго-восточный угол, налево, еще стрелы, между колоколом и молотом – еще стрелы, в северо-западный угол, отмычкой открываем дверь, берем веревочную стрелу.

Пересекаем часовню, в двери, в библиотеку, насквозь, берем стрелы и ослепляющую бомбу. Через библиотеку – и на балкон, прихватываем стрелы. По проходу, за дверью берем эликсир и мину, назад в часовню, к остаткам алтаря, берем стрелы с трупа, вниз.


Темные планы Шутника.

Долото Строителя

На запад, пройти комнату (можно и пострелять, но осторожно). Держимся левой стороны, до комнаты с трупом и мухами. В правую комнату, направо от центральной колонны, подбираем стрелы, в огне – еще одна, проходим дальше, направо, по левой стороне, проходим мимо туннеля справа, убиваем серо-зеленого паука обычной стрелой, а красного отпугиваем огненной и хватаем долото. Назад в туннель, вниз по лестнице слева.

Поиски молотов

Осторожно приканчиваем крысообразного внизу обычной стрелой, а Bugman'a – газовой. Идем вокруг ямы, перед трупом – налево и вниз. В комнатах берем стрелы, умерщвляем крысообразного (или ставим мину перед выходом и привлекаем его внимание стрелой). Бьемся с блохами, режем на кусочки Bugman'a, идем вниз, в воду, в центр, берем стрелы, назад, налево по невидимому полу – еще стрела. Вниз по лестнице, поговорить с охранником.

Главный жрец

Чтобы закрыть портал, нужно иметь по стреле каждого вида — огненной, водяной, газовой и лишайниковой.

Наверх до упора, открываем запертую дверь ключом, прямо, налево (осторожно). Крысообразного – стрелой, лучше перед дверью, тогда Bugman может выйти посмотреть (или просто пошуметь). Газовой стрелой его – и мечом в капусту. Вперед, мимо патрулей (водяные стрелы – на факелы). Налево, вниз, налево, по левой стене к выходу, направо, прикончить Bugman'a. Слева около стены – фонарь, справа от него дверь. Туда, дальше, в дверь направо, по левой стене до тела жреца. Берем, назад, в комнату с мухами, дальше по левой стене.

По правой стене, к тому месту, где входили сюда раньше. Направо, аккуратно к двери. Положить жреца, открыть дверь ключом, подобрать тело – и вперед. То же самое у следующей двери. К дырке в виде молота, положить туда тело. Миссия закончится (если есть долото и все Bugman'ы убиты).

Миссия 12: В утробу хаоса

Что нужно иметь: 9 обычных стрел, 4 водяные стрелы, 1 огненную стрелу, 5 газовых стрел, 1 лишайниковую стрелу.

Дорога ВЖК

В красный туннель, бегом, направо в розово-фиолетовый туннель. Берем газовую стрелу и в темный угол. Идем вниз, по этому же туннелю, собирая подарки и время от времени осторожно проходя по желтой дороге, можно иногда использовать газовые стрелы, но одну сохранить.

На площадь, дальше – на уступ. Кстати, забавный звук, если оглушить крысообразного и скинуть в пропасть. До ступеней, вниз через дверь (справа полно тени). Смотрим на красоту справа, если есть желание, налево, спускаемся вниз налево и идем вперед, в туннель, по уступу, мимо кристаллов (осторожно). По возможности пытаемся идти назад, чтобы не катиться слишком быстро. По дороге берем водяные стрелы – слева, затем справа и опять слева. Если удастся попасть в блоху обычной стрелой – отлично.

Вниз, разбираемся с блохами, тормозим все время, падаем в безопасное место и разделываемся с тремя духами огня (вот для чего те стрелы). На другой стороне моста – налево, посередине можно наклониться и взять стрелы. На юг, к кристаллам, вниз, налево, вниз по льду, прыгаем в перевернутый водопад, плывем по течению, когда оно замедлится и начнет поворачивать вверх, разворачиваемся направо и вылезаем в дырку. Отдохнули – и назад в водичку. Вверх, быстро вперед, после поворота налево – слева нычка с воздухом. В воду, налево, по течению. В комнате – вниз, выпадаем из воды в цилиндр и в воду. Выплываем на поверхность и вверх по склону.

EXE

Будни прораба

• Михаил Калинченков •

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ SimCity 3000

Итак, друзья, миру — мир, войне — морковка. Мы вдоволь повоевали, постреляли, поубивали — пора и честь знать. Отныне будем создавать утопически счастливое городское общество. Ибо: каждый уважающий себя человек должен в своей жизни посадить дерево, вырастить сына и построить... город.

[1] Начало века. Обратите внимание: электростанция расположена на границе, в результате чего линии электропередачи расходятся крайне некрасиво.
[2] Памятники архитектуры очень хорошо влияют на окружающие жилые зоны.

Финансовый кризис и как из него выбраться

Обычная ситуация. Каждый, кто хотя бы раз играл в "Город", обязательно сталкивался с этой проблемой: хочется построить всего и много, а деньги быстро заканчиваются и притока их в ближайшее время ждать не приходится. Иначе говоря, основной задачей игры является расширение своих финансовых возможностей, чтобы развивать город дальше. Впрочем, разработчики оставили-таки лазейки, которыми обязательно надо воспользоваться.

Возьмем, к примеру, налоговую систему. Многие, конечно, стараются не поднимать ставку выше 10%, дабы просто-напросто не развалить город. Но! Поставьте игру на паузу 31 декабря и поднимите все налоги до максимума. Скряги могут вдобавок снизить расходы на образование, транспорт, и т.д., кроме дорожных (просто не очень приятно в начале года видеть повсюду рытвины и колдобины). Наступает первый день нового года – вы снова жмете паузу и возвращаете все на свои места. Работает безотказно. Не обращайте внимание на сообщения о забастовках – программа все еще учитывает показатели прошлого года.

Другой, но уже вполне законный путь получения легких денег – постройка специальных зданий. Тюрьма для закоренелых преступников, казино, архитектурные памятники приносят солидный годовой доход. Кроме того, памятники играют большую роль в развитии города. Их хорошо строить в двух случаях: во-первых, в самом начале, чтобы жители сразу уверились в ваших намерениях осчастливить их; во-вторых, когда город достиг пика своего развития и ему необходима своеобразная встряска, чтобы приток населения не иссяк.

Наконец, обогащение за счет соседей. Граничащие с вами города в основном развиваются значительно быстрее. Вследствие чего им постоянно требуются то вода, то энергия, излишки которых у вас, естественно, имеются. Между прочим, если цена в договоре вас не устраивает, просто отмените сделку, и через некоторое время сосед снова обратится, но с уже более приемлемыми условиями. Продавайте, не стесняйтесь, но ни в коем случае ничего не покупайте. Абсолютно все может произвести ваш собственный город.

Каждый исторический этап имеет свои особенности, которые (если ими правильно воспользоваться) помогут удержаться на плаву в первое время. К примеру, в начале века имеет смысл сосредоточиться на постройке железных дорог – быстрое развитие и немалый доход; хотя в будущем железные дороги становятся обузой, первые лет 50 все будут счастливы. В крупных районах неплохо поставить несколько автобусных остановок. То же самое можно сказать и про метрополитен. Фактически, метро упраздняет дороги, остается необходимость в паре центральных магистралей. Для полной окупаемости затрат на постройку подземки желательно размещать станции в коммерческих районах.

Замечено, что городские обыватели питают слабость к элитным видам транспорта. С началом эпохи авиастроения я НАСТОЯТЕЛЬНО рекомендую тратить все средства на развитие воздушных средств передвижения. Вот только пользоваться ими надо с умом. Многие игроки тупо заставляют всю карту громадными аэропортами, а потом жалобно спрашивают, почему это у них такие большие расходы, а доходов кот наплакал. Правильнее будет слегка позлить население (ради его же собственного блага!). Простой пример: возводите маленький аэропорт в приличном районе города. Сразу набирается толпа пассажиров, самолеты летают нерегулярно. Деваться беднягам некуда, и за каждый рейс вы получаете неплохой куш. Жаль только, что в дальнейшем такая "обираловка" уже не проходит, но к тому моменту можно сколотить приличный капиталец. Наиболее популярны аэропорты средних размеров (5x5), располагаемые в богатых районах.

Давно НЭПа не нюхал?

Итак, средства есть, теперь надо их вложить. Вложить с умом, чтобы потом не было мучительно больно. Правила планирования города в SC 3000 намного сложнее, чем в предыдущей версии. Вспомните: свободные участки застраивались стихийно, тыкали все что можно, куда только можно. Здесь же налицо типичная "дезинтеграция" районов. Город как бы делится на две части: жилые и коммерческие зоны, различные учреждения – в одной; индустрия – в другой. "Коммерция" вообще – очень нежная штука. Плохо развит транспорт, неподалеку расположены индустриальные районы или тюрьма, нет архитектурных ценностей – и коммерческие зоны в упадке. Чуть что, и совсем недавно процветавший коммерческий район зияет черными дырами разбитых витрин магазинов.

Более того, даже соседство с полицейским участком вызывает у бизнесменов недовольство. Давно НЭПа не нюхали! Идеальным вариантом представляется размещение индустрии где-нибудь на отшибе карты и проведение к ней железной дороги. Если же ваш город начинает строиться на берегу реки (что благоприятно для развития морской торговли), индустрию лучше разместить на другом берегу.

Другой важный момент – достаточное количество пожарных станций. Скажу прямо: пожарные гораздо важнее полиции. Преступники по крайней мере здания не рушат. А пожары – это гадость, мешающая спокойно жить. Иногда по недосмотру приходится восстанавливать целые кварталы. Сравните-ка это с разгулом преступности! Между прочим встречается и полицейский беспредел. В случае излишнего финансирования полиции копы начинают думать о себе невесть что и превышать свои полномочия на каждом шагу. Хорошо еще, что пожарные в аналогичной ситуации не начинают заливать водой все здания подряд!

Мой дом — моя помойка

Грязь (а конкретнее – мусор) – беда всех крупных городов. Основным источником загрязнений в начале века является электростанция. Многие игроки зачастую следуют игровым подсказкам и строят это здание на границе с соседом. Мол, какой я умный, половину отходов соседу сбагрю. На самом деле это нерационально по двум при-

чинам. Во-первых, моральный фактор: все-таки нехорошо чужую природу уродовать. (То же самое относится и к такому глупому изобретению советников, как перекладывание заботы о вывозе мусора на соседние города. Первоначально город не настолько "мусорит", чтобы помойки были не в состоянии с ним справиться, а в будущем появляются установки по сжиганию отходов и перерабатывающие предприятия. Обращаю внимание на такую особенность всех этих "помойных ям": если их территория не окружена дорогой, полностью использоваться они не будут! Кстати, при загрязнении соседей жители вашего города выказывают недовольство гораздо чаще).

Во–вторых, материальный фактор: постройка электростанции в центре карты позволит создать удобную разветвленную систему линий электропередачи и охватить значительно большую территорию. Сама станция, пока город доберется до нее, давно уже будет заменена на более экологичную.

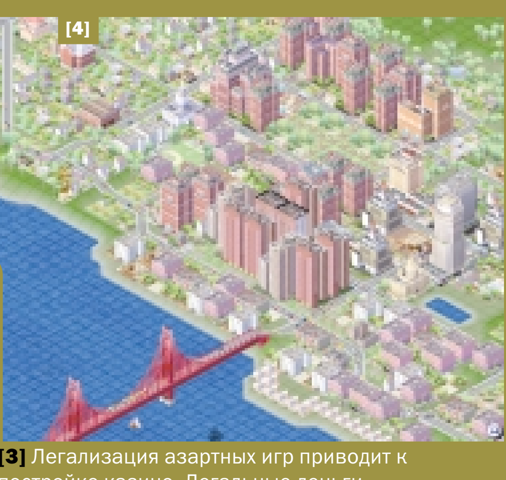
Не рекомендую в начале строить угольные электростанции. Самый "грязный" и ненадежный вид. И желательно, чтобы рядом с электростанцией не было водоемов.

Слушай себя

Категорически отвергаю помощь так называемых советников. Да, человеку, который в глаза не видел классического SC, они могут помочь. А могут... и навредить. Люди, не слушайте их! Как правило, они лишь сбивают с толку своими нравоучениями и надоедают до смерти. И отключите, пожалуйста, подсказки при старте. Слушайте голос своего разума, в крайнем случае – моего.

С указами все гораздо сложнее. Указ, к сожалению, нельзя издать самому, приходится выбирать из тех, что предлагают. В первую очередь издавать надо те, что дают возможность получить прибыль: легализация азартных игр, штрафы за парковку и прочие. К тому же принятие некоторых указов (о той же легализации игр) позволяет возводить новые здания – в данном случае казино. Дабы не тратить впустую деньги, не стоит без разбора. Следите за ситуацией и "нажимайте на кнопки" только в случае необходимости. Старайтесь не менять своих решений – это приведет к падению престижа.

Вот и все. Встретимся на улицах Города!.. EXE



[3] Легализация азартных игр приводит к постройке казино. Легальные деньги — подпольная преступность.
[3] Компьютерные города, безусловно, хороши, даже как-то не хочется лезть в них своими "новаторскими" руками.

Окончание. Начало см. в #12'89

Летально-человеческий словарь

• Андрей Ламтюгов •

К&жд&& 940 л&т в м&р пр&х&д&т зл&. &д&н &з пр&в&т&л&й Тьм& спуск&&тс& н& З&млю, д&б& з&в&рш&ть ц&кл & &зн&м&н&в&ть н&ч&л& н&в&й эп&х&. Н& с&г&дн& м&ру гр&з&т п&лн&& ун&чт&ж&н&&.

Реверс двигателей (reverse) – особый режим работы двигателей, при котором тяга создается в обратном направлении. Осуществляется при помощи реверсоров тяги, отклоняющих реактивную струю. Применяется для скорейшего торможения на посадке.

Ред-аут (redout) – покраснение в глазах, вызванное приливом крови к голове при сильных перегрузках в направлении "таз-голова". Вообще, отрицательные перегрузки воспринимаются и техникой и людьми куда хуже, чем положительные. Если вы хотите войти в очень крутое пике, то лучше переверните машину "на спину" и возьмите ручку на себя.

РУД (thrust lever) – рычаг управления двигателем.

РЭБ (ECM, или electronic countermeasures) – радиоэлектронная борьба.

"Сайдвиндер AIM-9" (более точно – "Сайдуайндер", но так уж устоялось) – ракета "воздух-воздух" малой дальности. Система наведения – пассивная инфракрасная. Следует различать модификации "С.": некоторые из них способны наводиться на цель только с задней полусферы.

Тангаж – угол между продольной осью летательного аппарата и горизонтальной плоскостью. Грубо говоря, насколько круто поднимаемся или пикируем. Угол Т. иногда путают с углом атаки (см.).

Транспондер – особый радиопередатчик на борту самолета, непрерывно посылающий определенные сигналы. Применяется для облегчения работы наземных диспетчеров по слежению за вашим ЛА в гражданской авиации. Канал Т., на который вас потребуют его настроить при взлете или пролете через соответствующую зону, называется "squawk".

Триммер (trim) – приспособление, заранее отклоняющее к.-л. руль на к.-л. угол, чтобы не надо было постоянно отклонять ручку джойстика.

Угол атаки (AOA, или angle of attack). Чаще всего под ним понимается угол между направлением воздушного потока и плоскостью крыла (простите меня, профессионалы, за такое определение). Это совсем не одно и то же, что угол тангажа (см.).

Форсаж (afterburn) – режим сверхтяги двигателей. Осуществляется с помощью специальных устройств – форсажных камер (afterburners). Резко увеличивает расход топлива и инфракрасную заметность самолета (если такова учитывается).

Штопор (spin). Настоящий штопор смоделирован в очень немногих играх. В первую очередь он характеризуется почти полной неуправляемостью. Существуют разные методики выхода из Ш., меняющиеся от симулятора к симулятору.

Элероны (ailerones) – управляющие плоскости самолета, управляющие им по крену. Движение джойстика по оси X воздействует именно на элероны.

ЭПР – эффективная площадь рассеяния. Это действительно площадь, она измеряется в квадратных метрах, но самое главное – она характеризует радиолокационную заметность вашего ЛА. Если вы ведете "стелс", то надо помнить о его геометрии. ЭПР резко увеличивается при открытых люках и наличии оружия на внешней подвеске. Она также сильно зависит от ракурса, под которым облучается ЛА, но, как ни странно, это редко учитывается. EXE

[4]

[5]

[6]

Район 4

Начнем с того самого мага **Ragefast** (2000 XP). Он силой удерживает нимфу Abela и нападает на вас, когда вы пытаетесь с ним поговорить. Нимфу можно либо доставить магу Ramazith (район 2), либо отпустить, получив 2000 XP плюс прядь волос. Прядь нимфы можно продать в магазине Sorcerous Sundries (район 6), либо там же сделать из нее накидку, увеличивающую Charisma носителя на 2 очка.

В **Lady's House** необходимо достать требуемую жрицей Water Queen (район 8) книгу. Лишь пообещайте 500 золотых.

Жрец **Tremain Belde**'ar попросит героев вернуть тело его сына, который попался на воровстве в Water Queen и был безжалостно убит. За благополучное возвращение очередного трупа вы получите 5000 experience-очков и 2000 золотом.

В **Hall of Wonders** к вам может присоединиться Alora.

Район 5

Именно здесь вас настигает ассасин Lothander. Он объявляет, что ваши персонажи получили смертельный яд и умрут в течение пары дней. Кроме того, парень требует снять с него заклятие, наложенное Iron Throne. Для этого нужно навестить **Diviner's Tent**, а затем и Water Queen (район 8). Обменяв книгу из Lady's House (район 4) на освобождение Lothander'a от заклятья, вы получите первую часть противоядия в гостинице Blade and Stars (район 9). Затем нанесите визит дружку Lothander'a Marek'y и получите вознаграждение.

Неподалеку от ярмарки находится дом господина Felonius Gist'a, хранящего шесть заколдованных статуй. На одной из них находится артефакт, так необходимый магу Degrodel (район 1).

В числе прочих увеселительных заведений можно упомянуть Poultry Store, полный бешеных куриц, и дом Delorna, на верхнем этаже которого под солидной охраной хранится **Delorna's statue** (и, разумеется, некоторые другие дорогостоящие предметы).

Район 6

Все вновь прибывшие в Baldur's Gate попадают в этот район. Его главной достопримечательностью является **Mage shop**, магазин волшебных изделий Sorcerous Sundries. Не торопитесь закупать новые заклинания, поднимитесь на второй этаж здания. Там несколько evil-магов под руководством Nieman'a (1200 XP) пытаются провернуть какое-то сложное заклинание. Помешав им, вы оказываетесь под нападением еще и трех помощников Nieman'a: Oulam (1200 XP), Wheber Ott (1500 XP), William Garst (1500 XP).

Прямо над магазинчиком для магов находится **Thieves Guild**. Попасть внутрь и, как следствие, подружиться с местными ворами можно, назвав пароль "Fafhrd". Здесь вы сможете найти немало "воровских" квестов.

В **Elfsong** к вам обратится Brevik с просьбой выкрасть подзорную трубу из Hall of Wonders (район 1).

Lucky Aello's Shop, несмотря на название, торгует cursed scroll'ами. И где они прячут книгу отзывов и предложений?

Район 7

Один из самых насыщенных районов Baldur's Gate. Здесь вы обнаружите местный Пентагон, штаб ордена **Flaming Fist**. Внутри крепости находятся Scar (знаю, знаю!) и Duke Eltan, желающие воспользоваться услугами вашей партии. Они почти всегда хорошо платят: 5000 XP и 2000 наличными. С начала седьмой главы, когда Flaming Fist начнет охоту за вами, Duke Eltan будет находиться на втором этаже здания под присмотром doppleganger'a.

Около цитадели наемников спокойно ожидает своего часа **Tiax**. Он с радостью присоединится к вашей компании.

В доме мага по имени **Sunin** (2000 XP) хранится бесценное сокровище Ring of Wizardry, удваивающее количество заклинаний первого уровня у любого мага. Охранять артефакт помогают Joular (1200 XP, воин) и Maka (1300 XP, лучник).

Около Merchant League стоит уже знакомый нам Sashenstar (спасенный в Cloakwood). Ему кажется, что **Merchant League** наполнена оборотнями – и не без причин. Взломайте стол на втором этаже здания и покажите извлеченные документы начальнику охраны здания. Остается лишь истребить всех dopplegangers и получить свои 100 золотых и 5000 experience-очков.

Здание торгового дома **Seven Suns** также захвачено оборотнями. Узнав об этом, возвращайтесь к Scar'y (как смешно!) и расскажите ему об увиденном.

Район 8

Наконец-то вы нашли своего главного врага, **Iron Throne**. Пользуясь разрешением Scar'a (хороший парень!), войдите в здание и поднимитесь на самый верх. Встречающая делегация состоит из группы магов, клериков, воинов и лучников: Diyab (1600 XP), Naaman (2000 XP), Aasim (1800 XP), Cloudwulfe (3000 XP, злобный лучник), Gardush (1800 XP), Thaldorn (975 XP), Alai (1800 XP). Справиться с подобной толпой одаренных вояк непросто. Попытайтесь воспользоваться выходом на крышу здания, где партия может поспать и восстановить силы. Кстати, это единственное место в Baldur's Gate, где за ночлег не берут деньги и вас не беспокоит стража.

В доме рядом с Iron Throne расположилась группа ogre-mage (**ogres**). Пять зверюг ждут вашего появления и готовы предложить по 650 XP за свои шкуры.

В **Warehouse** вырвался на волю greater basilisk. Почему бы не убить зверя, тем самым заработав 7000 XP?

Украденного из Flaming Fist HQ (район 7) в седьмой главе Duke Eltan следует отнести в дом Harbor Master.

Район 9

Еще одно захолустье. Единственная достопримечательность – гостиница **Blade & Stars**, где ожидает вашего появления Lothander.

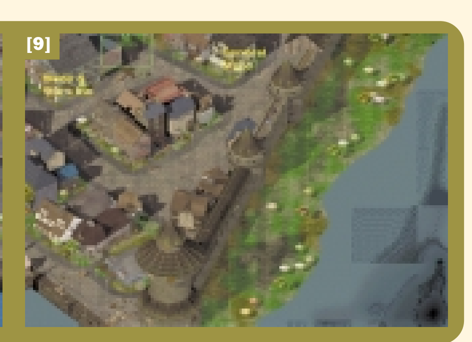
Местный **General Store** торгует в основном potion'ами.

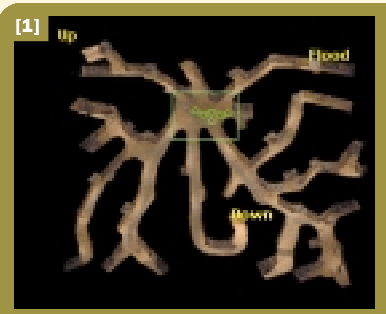
Подземелья

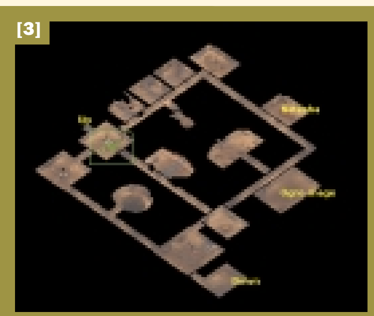
В нашем "атласе" мы публикуем лишь карты "обязательных" dungeon'ов, то есть тех, которые вам придется покорить, выполняя основной квест игры и продвигаясь по главам. Это четыре уровня Dwarven Mines в Cloakwood (карта 9), три уровня Secret Library под зданием библиотеки в Candlekeep, подземный лабиринт под Thieves Guild, по которому вы преследуете убегающего Sarevok'a, и финальный уровень, подземный город прямо под Baldur's Gate. Nashkel mines были достаточно описаны в предыдущей части "Веселых картинок".

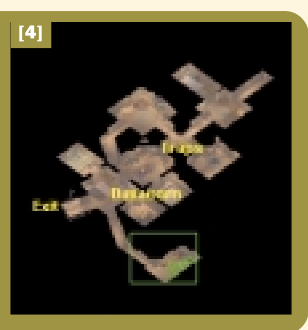
[7]

[8]


[9]







Dwarven Mines 1 (1)

В ассортименте: guard.

Up – выход наружу. **Down** – спуск на второй уровень.

Около заплаты, закрывающей поступление воды в рудники (**Flood**), поговорите с рабом. Он расскажет, что для затопления шахты необходим ключ от “затычки”. Ключ находится на четвертом уровне, у мага Davaeorn.

Dwarven Mines 2 (2)

В ассортименте: ghast, guard, balck talon elite.

Up – выход на первый уровень шахты. **Down** – на третий.

Здесь Iron Throne организовал импровизированную тюрьму. В ней пребывает гном **Yeslick**, с радостью готовый присоединиться к вашей партии. Тут же вы найдете неофициального главу рабов. Дайте ему 100 золотых на подкуп стражи – и при затоплении рудников рабы будут спасены.

Подход к тюрьме охраняет маг Hareishan (1200 XP) и девять лучников (**guards**). В проходе около комнаты установлена ловушка (**trap**).

Dwarven Mines 3 (3)

В ассортименте: hobgoblin, guard.

Up выведет вас на второй этаж, **Down** – на четвертый.

Это уровень, где отдыхает стража. В одной из комнат скрывается маг **Natasha** (1200 XP), а в другой мучает рабов **Ogre-mage** (650 XP).

Dwarven Mines 4 (4)

В ассортименте: guard, mustard jelly.

Подступы к начальнику рудников охраняет не только стража, но и ровно четыре ловушки подряд (**trap**).

Довольно сильный маг **Davaeorn** (6000 XP) будет сражаться в одиночку. Не забудьте забрать у него ключ!

Вместо того чтобы подниматься по всем уровням наверх, просто используйте элеватор **exit**. Он доставит вас прямо на первый этаж рудника. За успешное затопление рудника группа награждается 2000 XP и увеличением репутации на 2 очка.

Secret Library 1 (5)

В ассортименте: ghast, phase spider.

На этот раз герои пытаются выбраться из подземелья. Поэтому **Up** переносит нас на следующий уровень подземелья, а **Down** возвращает в исходную комнатку.

Это самый насыщенный ловушками этап (**trap**). Лучше всего сначала исследовать его и обезвредить ловушки (вором). Персонажи теряются в узких коридорах и начинают самостоятельно бегать в поисках пути, наступая и активируя все “капканы”. Для надежности наложите на вора заклинание invisibility. Дело в том, что он может искать и обезвреживать ловушки, не нарушая невидимость. Так вы сможете обезвредить все препятствия, не опасаясь атаки монстров.

В комнате **traps 1** найдите три ловушки при входе и одну на саркофаге. Не забудьте выловить из саркофага еще один уникальный том, перманентно повышающий wisdom персонажа на очко.

В **traps 2** только две ловушки – одна на пороге комнаты, другая на саркофаге. Внутри лишь potion’ы.

Traps 3 охраняют 4 phase spider, ловушка-fireball при входе во вторую комнату и ловушка на гробнице. Внутри уникальный том, перманентно поднимающий Strength персонажа на одно очко.

Ghasts также охраняют кое-какие полезные вещицы.

Secret Library 2 (6)

В ассортименте: skeleton, doppleganger, greater doppleganger.

Up ведет на третий уровень подземелья, **Down** – на первый.

В каждой из маленьких комнат обитает **doppleganger**, имитирующий одного из жителей Candlekeep. В центре колоннады водятся лучники skeleton.

Несколько **greater doppleganger** весьма убедительно прикидываются Elminster’ом (факт, вызвавший неодобрение широких масс), Gorion’ом и другими важными персонажами.

Secret Library (7)

В ассортименте: phase spider, wraith spider, sword spider, greater basilisk.

Up есть не что иное, как долгожданный выход на волю, в окрестности Candlekeep. **Down** возвращает на второй уровень.

Непосредственно около входа вас поджидает **Prat party**. Эта четверка – Prat (1400 XP, маг, обожает lightning), Bor (650 XP, метатель ножей), Sakul (1600 XP, маг), Tam (1300 XP, лучник, отравленные и “бронебойные” piercing-стрелы) – попытается воспрепятствовать вашему выходу на волю.

В **spiders 1** тусуются sword spider, wraith spider, phase spider. Для эффективности паучки соорудили пару web-ловушек.

Spider 2 предлагает лишь 2 phase spiders и одну web-ловушку.

Наконец, в **spiders** обитают phase и sword spider.

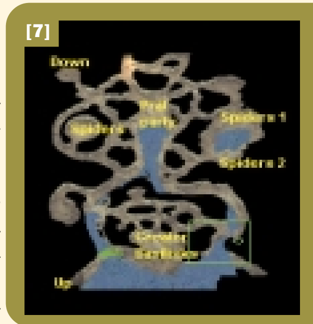
Выставка статуй в **greater basilisk** без лишних слов дает понять, кто именно обретается в этом закутке. Тварей всего две штучки. По 7000 XP каждая.

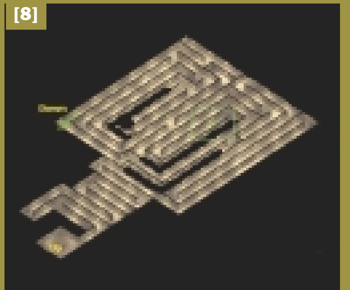
Thieves Guild Labyrinth (8)

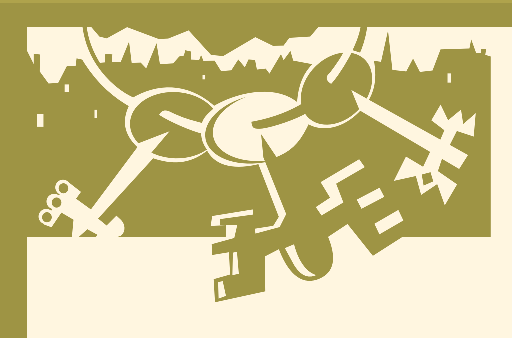
В ассортименте: skeletal warrior, invisible stalker, helmed horror, doom guard.

Вся гвардия в сборе. Самое утомительное и опасное подземелье. Труднее всего справиться с skeletal warrior – они имунны к магии и обычному оружию. Пользоваться можно только заколдованными мечами.

Кроме того, в этом лабиринте бесчисленное количество ловушек. Отметить их все не представляется воз- ным. Замечу лишь, что в каждом тупике обязательно имеется хотя бы один триггер ловушки.







20000 лье по рельсам

•Михаил Калинченков•

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ RailRoad Tycoon II

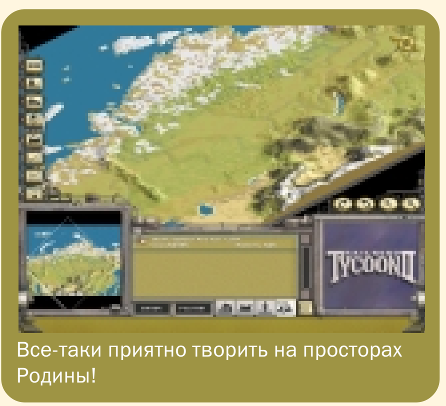
Железнодорожные магнаты всех возрастов очень быстро и без посторонних советов начинают уверенно играть в RailRoad Tycoon 2. Но играть — это одно, а играть хорошо — совсем другое. За прошедший месяц стрелочник Михаил Калинченков вдоволь попил железнодорожной воды и готов воспитывать молодые кадры. Особенное внимание в своем курсе он уделяет игре на бирже — самой сложной и, на его взгляд, интересной части RRT2.

С чего начать?

Итак, все зарегистрировано и узаконено, можно делать деньги. Философский вопрос: а как? Скорее жмите на паузу и внимательно осмотрите театр будущих действий (почти боевых). Будь то огромная Америка или горная Швейцария, промышленная Великобритания или пустынная матушка Расея — везде есть потенциал для развития железнодорожной промышленности. Как правило, в первых сценариях кампании наиболее выгодный метод загребания денег лопатой — перевозка пассажиров. Поэтому отыщите на карте два крупных города и смело стройте в них станции. Это верный источник прибыли на первых порах, пока сеть ваших дорог не растянется по всей карте.

Но! Перевозить выгодно ЛЮБЫЕ товары. Для этого лишь надо правильно рассчитать соотношение добываемого сырья и его “нужности” в том или ином месте. Опять же немалую роль здесь играет расположение станции. Чем большую площадь она будет покрывать, тем больше у вас шансов заполучить длинный список импорта-экспорта (кстати, замечу, что постройка большой станции сразу обойдется дешевле, нежели вы дальнейшие апгрейды, если начнете с маленькой). Например, однажды я возил зерно с фермы на скотный двор, а оттуда мясо в город. Так вот, мне удалось закончить миссию задолго до истечения времени. Почему? Потому что одна станция у меня покрывала три зерновые фермы, а другая четыре скотных двора! Станции всегда были забиты товарами. Разница вся в том, что пассажиры появляются сами, а все остальное — по мере снабжения сырьем. Конечно, людей возить проще — им ничего не надо.

Однако свою лепту вносит и фактор случайности. Во-первых, города могут перестать принимать те или иные продукты из-за переизбытка, а во-вторых, каждый раз карта сценария генерируется по-новому, и вы не увидите на прежних местах знакомых фабрик и заводов. Кроме того, не надо забывать, что каждый источник способен дать определенное число вагонов сырья в год. То есть, если конечная станция находится неподалеку, и поезда будут бегать туда-сюда как угорелые, продукция просто не будет успевать накапливаться. Что, в конечном счете, приведет к излишней трате средств на содержание состава и станций.



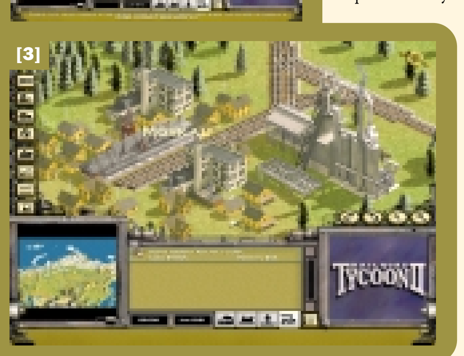
Все-таки приятно творить на просторах Родины!

Ой, вы кони, мои кони!

...Кони вы железные. Как и в жизни, местные паровозы со временем заменяются электровозами, старинные вагоны превращаются в удобные люксы. Меняются и технические характеристики. В первую очередь это, конечно, скорость. Ее регулировка имеет большое значение. На равнинных перегонах можно разогнать локомотив до “упора”, а вот забираясь на горку скорость стоит уменьшить. При этом обращайте внимание на вероятность поломки — простой ударит по вашему кошельку.

Здесь же хочу заметить: при прокладывании пути обращайте пристальное внимание на рельеф. Иногда дешевле будет проложить путь подлиннее, в объезд какого-нибудь плато, чем потом со скукой на лице наблюдать, как в горку со скоростью 1 мм в минуту взбирается пыхтящий паровоз. Тем самым вы сохраните и деньги, и технику, и время.

Во-вторых, надежность. Чем она выше, тем, соответственно, выше шансы, что локомотив проживет долгую счастливую жизнь, не докучая вам периодическими поломками. Далее, такой чисто технический аспект, как колесная схема. Допустим, набор 2-4-2 будет обозначать, что у локомотива два передних поддерживающих колеса, четыре ведущих и два задних. У пассажирской машины ведущих колес мало, но они



[1] Вот такой представляется одному автору Антарктика в результате “озонового эффекта”.
[2] Бескрайние лесные массивы Колорадо.
[3] Белокаменная первопрестольная в конце XIX века.

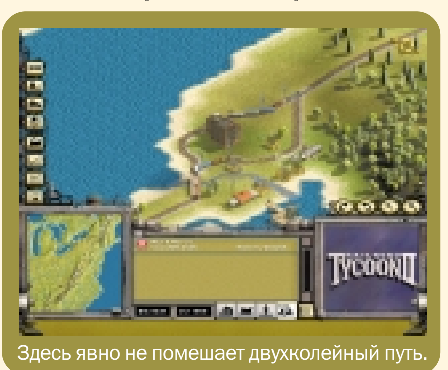
больше по диаметру, в результате вся мощность идет на скорость при малой силе тяги. У грузовых машин наоборот. Пример: American – чисто пассажирский локомотив, Consolidation – грузовой.

Ну и, наконец, обращайте внимание на параметры maintenance и fuel (steam). Это затраты на содержание паровоза, а также на его топливные ресурсы. Со временем они увеличиваются, поэтому иногда имеет смысл заменять "старичка" на свежую модель. О цене я не упоминаю. Кстати, не всегда хорошие локомотивы стоят дорого.

Когда финансы поют романсы

Экономической модели можно смело дать контрольный пакет в интересности игры. Не будь ее, рейтинг, на мой взгляд, был бы гораздо ниже.

Как я уже говорил, деньги бывают разные. Одни – это

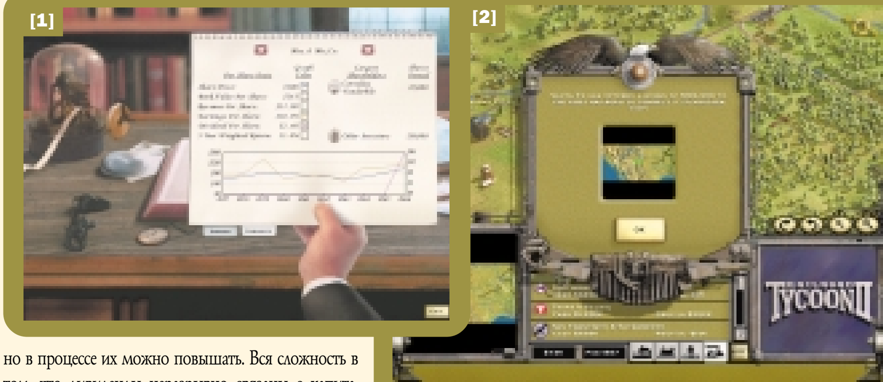


Здесь явно не помешает двухколейный путь.

капитал фирмы. Они тратятся исключительно на развитие технического потенциала – постройку станций, путей, покупку поездов и прочее. Для личных же нужд существует личный капитал. Процесс накопления личного капитала состоит из покупки акций наиболее прибыльных компаний, в том числе и своей собственной (другими словами, биржевая политика). Чем лучше идут дела у этих структур, тем быстрее растет наличность, тем выше покупательская способность. Надо отметить, что игра на бирже – дело очень серьезное. Здесь нельзя надеяться только на удачу и случай, необходимо анализировать рынок. Ведь о каждой компании есть подробнейшая статистика ее финансового положения. Если перед покупкой акций еще и изучать положение их владельца, его рост за все годы существования, то вероятность ошибочной сделки значительно уменьшится. Компании, имеющие сегодня низкий курс акций, запросто могут поправить свое положение в будущем.

Понятно, что акции не простые бумажки, они приносят доход – дивиденды. В начале игры дивиденды находятся на нуле,

Это огромный дивиденд. Если бы не кругленькая сумма капитала моей компании, он был бы гораздо ниже.



[1] Обратите внимание на количество акций, находящихся у инвесторов.
[2] Иногда какой-нибудь захолустный городок просит соединить его с другим городом, причем вовсе не обязательно потом пускать по этой дороге поезд. Деньги все равно заплатят!

но в процессе их можно повышать. Вся сложность в том, что дивиденды неразрывно связаны с капиталом компании. Если вы испытываете трудности, компания балансирует между плюсом и минусом, совет директоров просто не даст вам повысить доход с акций. В противоположном случае размер дивидендов может зайти очень далеко. Но, опять же, есть ограничение, зависящее от размера капитала компании. Простой пример: если дивиденд $2 с акции, а вы владеете, скажем, 10000 ценных бумаг, то, соответственно, капитал компании должен быть не менее $20000. Все просто.

Изменение производится в книге компании, раздел "Finances", пункт "Change dividend". А вообще, главное – владеть как можно большим процентом акций своей компании. Впрочем, даже при обладании 100% акций необходимо

После таких сообщений надо сразу бежать на биржу!

периодически, точнее, каждый год, издавать новые акции ("Finances" -> "Issue stock") и сразу же их покупать ("Finances" -> "BuyBack Stock"). От этого растет курс. Однако учтите, что противники дремать не будут и моментально захапают ваше добро себе. Поэтому акции лучше всего издавать, когда денег хватает на покупку всех выпущенных бумаг.

Еще один интересный момент (и крайне приятный) – появление в газете сообщения Split Stock. Такое случается, когда дела компании идут в гору. Акции падают в цене, но акционерный капитал увеличивается вдвое.

Теперь рассмотрим менее благополучную ситуацию – в компании "напряженка" с деньгами. Приходится идти на такой рискованный шаг, как издание облигаций займа ("Finances" -> "Issue Bonds"). Здесь смысл в чем: за выпуск облигаций вы сразу же получаете наличные, но потом... Потом придется выплатить их стоимость в определенный срок, причем проценты будут скрести каждый месяц! Грабеж средь бела дня. На такую операцию идти следует лишь в том случае, когда вы уверены, что финансовая помощь именно сейчас вытащит вашу компанию из дыры, и уже в ближайшем будущем займ можно будет вернуть.

Ну и, напоследок, еще несколько пунктов. Declare Bankruptcy – объявить банкротство. Достаточно непопулярный метод среди геймеров. Наиболее приемлем, когда у вас несколько компаний, и компьютер владеет контрольным пакетом акций одной из них.

Attempt Merger – попытка объединения. Это для любителей чистых финансовых побед. Если компания противника находится в затруднительном положении, достаточно только иметь побольше ее акций и неплохую наличность, иначе можно не набрать необходимого количества голосов.

Вся прелесть экономики игры в том, что она эластична и всегда оригинальна. В ней случаются взлеты и падения, которые никогда не повторяются в одно и то же время. Поэтому очень сложно рассчитать, обернется ли очередной месяц бумом на бирже или "черным вторником" для вашей компании. Пусть эта модель примитивна, но тем не менее она учит азам.

Вроде бы и все. Да будут ваши поезда быстрыми, вагоны – полными, а рельсы – длинными! EXE

[1] Конкуренты явно находятся в сильном упадке.
[2] Выборная компания Теодора Рузвельта находится в ваших руках! Поможем президенту!